ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

EDITORA EUROPA

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

Nº 5 • R$ 14,90

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

O game que é uma herança de um grande herói brasileiro. A história por trás da produção, imagens de bastidores e informações nostálgicas

BREATH OF FIRE
Detalhes curiosos sobre os quatro episódios do RPG da Capcom

GOLDENEYE 007
Comparativos entre o filme e o jogo que inovou no gênero FPS

PORTÁTEIS NINTENDO
O caminho de sucesso dos pequenos consoles da gigante japonesa

KID CHAMELEON
Tudo sobre o clássico e as primeiras imagens do remake brasileiro

CASTLE OF ILLUSION
A divertida aventura do rato da Disney em uma floresta mágica

TO BE CONTINUED!

Definitivamente, participar da produção de uma revista como a **OLD!Gamer** vai acabar com a minha organização como jogador. Seja motivado pela paixão pessoal ou profissional, minha "sala de jogatina" está abarrotada de jogos de Play 3, Xbox 360 e Wii. E eu quero jogar todos, mas é humanamente impossível para um ser casado e empregado conseguir tempo para tantos lançamentos semanais, sejam eles jogos em disco ou outras remessas de conteúdo digital que lotam os HDs dos meus videogames.

E aí vem a **OLD!Gamer**, com todas essas lembranças dos melhores jogos da minha juventude... e outros tantos que eu não joguei, mas que parecem incríveis mesmo para os padrões atuais. Preciso jogar todos eles! Como é possível ler a reportagem sobre a série *Breath of Fire* sem perceber que os RPGs daquela época eram absurdamente fantásticos e sem cair na tentação de jogar toda a saga do dragão Ryu mais uma vez? Impossível!

Espero que, para você, essa sensação gostosa seja a mesma e que a nossa revista sirva de inspiração para revisitar saudosos clássicos. Aproveite-os e saboreie as suas atrações enquanto nós, aqui na redação, resistimos à tentação dos cartuchos e CDs e prometemos jogar só aquilo que vai rechear as páginas da próxima **OLD!Gamer**. Talvez, antes, só algumas voltinhas em *Super Monaco GP* para esquentar...

Humberto Martinez
Redator Chefe
humberto@europanet.com.br

Resistir é inútil, ceder é preciso, caro amigo. Não só aos prazeres pixelados da saga *Breath of Fire*, mas aos encantos das gerações passadas em geral.
É verdade que tudo evolui e que hoje somos seduzidos por jogos em alta definição, que oferecem dezenas de horas de duração e um sem-fim de conteúdos extras via download. Mas olhar para o passado ajuda a compreender o presente, e nos faz perceber como os jogos atuais têm raízes nos clássicos de outras eras.

Um exemplo bem fácil: será que jogos como *Halo*, e *Killzone* arrastariam hoje milhões de fãs para as lojas e os fariam passar meses confinados em partidas multiplayer online se, lá atrás, em 1997, *GoldenEye 007* para Nintendo 64 não tivesse provado a viabilidade dos jogos de tiro para consoles? Se ele não tivesse estabelecido as bases para os confrontos entre vários jogadores? Se ele não tivesse sido sucesso comercial e de crítica pelo seu pioneirismo e alta qualidade? Nossas páginas sobre o bem-sucedido jogo da Rare examinam o fenômeno e seu poder de irradiação.

E temos também o nosso jogo de capa, *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*. Ele não foi o primeiro jogo de Fórmula 1, nem o primeiro a ser associado ao nome de um piloto real, mas foi a estreia de um brasileiro em jogos eletrônicos – e em grande estilo. Na matéria, nós não apenas lembramos com nostalgia desse momento especial, como também pesquisamos a fundo a história de sua criação.

Assim, temos mais uma **OLD!Gamer** com conteúdo para todos os gostos, consoles e gerações. E, antes da próxima edição, também vou ceder à tentação de correr mais um pouco pelas pistas do Mega Drive.

Fabio Santana
Editor Contribuinte
fabio@europanet.com.br

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº5 – Junho de 2011

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Editor assistente: Fabio Santana
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaborou nesta edição: Alexei Barros, Andre Forte, Odir Brandão, Orákio "Gagá" Rob, Rodrigo Guerra e Viviane Werneck

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Adriana Gomes, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani.
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Rodrigo Mourão e Cássio Narciso (Coordenadores), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Henrique Guerche, Marcio Policeno, Carlos Mellacci e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotora: Denise Rodrigues

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Renata Paladini, Vanessa Araújo, Raquel Fratari e Glaucia Clein

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Vinícius Lima

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista Dicas & Truques para PlayStation (ISSN 0104-8732).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.

Impressão: Editora FTD S/A

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

OLD! STAFF

Humberto Martinez
A mente cruel da redação aprendeu novas torturas para acelerar o lançamento da OLD!Gamer nas bancas

Fábio Santana
Atualmente integrante da revista D&T PlayStation e do site PlayPlus, o Fabão contribuiu com a matéria de capa desta edição

Marco Souza
Ainda inacreditável, o nosso editor de arte não se repete na decoração da revista e cria páginas cada vez mais surpreendentes

Rodrigo Guerra
Consultor de assuntos "automobilísticos" da revista D&T e editor do site UOL Jogos, o Guerra homenageou seu herói, Senna

André Forte
Nosso garimpeiro de notícias velhas fez mais um OLD!News e ainda emprestou sua força (rá!) para completar a matéria de Kid Chameleon

Gilsomar Livramento
Na dúvida se volta ou não a reconstruir cenários para a nossa seção de mapas, o Gil produziu as artes da segunda e terceira capa

Orákio "Gaga" Rob
Quem precisa de internet? O Gagá terminou todos os episódios de Breath of Fire para montar seu fantástico dossiê

CONVIDADOS ESPECIAIS

Vivi Werneck
A já lendária integrante do site Girls of War tirou o rato do baú para relembrar porque uma bruxa inveja uma ratinha em Castle of Illusion

Alexei Barros
Quem diria que Goldeneye 007 tinha tanta história para contar. O Alexei reuniu informações que nem o pessoal da Rare deve lembrar

Odir Brandão
Conseguiu resumir a história dos portáteis da Nintendo. Reza a lenda de que ele possui todas os portáteis em todas as cores

SUMÁRIO

Por André Forte

NEO GEO CD E AS CONVERSÕES DA SNK

A LUTA PELAS GRANDES EXCLUSIVIDADES

Em plena época de Copa do Mundo dos Estados Unidos, 1994, o mundo dos games estava em alvoroço. Enquanto os videogames de 32-bit dominavam o interesse da indústria e dos consumidores, a SNK tentava a cartada final para manter a sua plataforma Neo Geo alinhada com as tendências do mercado. Intitulado de Neo Geo CD, seu novo console contava com um leitor de discos que diminuía o preço final ao consumidor em seus jogos, tradicionalmente conhecidos pelo alto custo dos cartuchos. Além disso, como boa parte dos seus títulos de luta saíam para outras plataformas, a SNK resolveu acabar com as conversões para outras marcas, como forma de obrigar os jogadores a migrarem ao seu novo console para jogar games como *The King of Fighters '94* em casa. Foi uma boa tática? O resultado você confere a seguir.

ADEUS SNK
Revista Super Game Power, edição #9, dezembro de 1994

"Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de videogames domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de *King of Fighters ´94*.

Ou seja, *Samurai 2* para Snes ou Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora! Um RPG vai ser lançado para CD!"

UM ACORDO DE GIGANTES
Revista Super Game Power, edição #20, novembro de 1995

"Notícia boa no pedaço. E você está mais careca que o Baby [um dos personagens da revista] de saber e pra lá de acostumado com isso, né? Novidades sempre aparecem primeiro aqui, coisas do destino. A SNK voltou atrás na sua decisão e resolveu liberar os seus títulos para outros consoles. Quem papou os direitos foi a Sega. Jogos do cacife de *King of Fighters 95*, *Fatal Fury 3* e *Samurai Shodown 2*, além de outros sucessos da SNK no arcade estarão disponíveis para Saturn logo, logo. Você pensa que é só? Nada disso. Em troca, a Sega vai emprestar à SNK alguns de seus hits do arcade. Por isso, não se assuste ao ver *Golden Axe – The Duel*, *After Burner*, ou mesmo *Sonic*, rodando no Neo Geo CD. Tudo indica que o acordo vai rolar para valer a partir de 1996. O jeito é esperar!"

PLAYSTATION GANHA JOGOS DA SNK
Revista Super Game Power, edição #23, fevereiro de 1996

"A SNK agora faz parte das softhouses associadas à Sony, isto é, os jogos da SNK vão pintar no PlayStation, a exemplo do que acontece no Saturn, que terá seu *The King of Fighters '95* em março. Os primeiros títulos para o console da Sony são *The King of Fighters '95*, *Samurai Shodown III* e *Real Bout Fatal Fury*, o mais novo jogo da série (no arcade eram 346 mega, um recorde). A SNK também quer fazer jogos originais usando a capacidade 3D do PlayStation. A experiência com os polígonos vale para um futuro 64-bit da empresa."

Análise OLD!Gamer

A SNK tentou chamar os jogadores para o seu sistema doméstico, o Neo Geo CD, não cedendo as licenças de seus jogos para outras produtoras. Foi o caso da Takara, que era a grande responsável por 80% das conversões de jogos de luta da empresa para consoles menos potentes, como o Super Nintendo e o Mega Drive.

Quando o anúncio foi feito, em 1994, os dois consoles de 16-bit acabavam de ganhar suas conversões de *Samurai Shodown*, enquanto o Neo Geo CD lançou *Samurai Shodown 2* em versão idêntica e simultânea a do fliperama. Com isso, alguns jogos da empresa não ganharam versões para outros consoles, casos de *The King of Fighters 94* e *Samurai Shodown 2*.

A tirania da SNK durou pouco e logo a empresa resolveu voltar atrás. Primeiro com o Saturn, que ganhou jogos como The *King of Fighters 95* e *Fatal Fury 3*. Em seguida, o PlayStation recebeu os jogos de pancadaria do Neo Geo, e assim se iniciou uma bela parceria entre a Sony e a SNK, tanto que alguns jogos poligonais, como *Fatal Fury: Wild Ambition* saiu apenas para fliperamas e PlayStation, deixando até o Neo Geo de fora da brincadeira devido à questões técnicas.

A liberação de jogos de arcade da SNK para a Sony esfriou a parceria com a Sega, que recebia títulos de Neo Geo em seu Sega Saturn. Porém, a Sega jamais liberou suas franquias para o Neo Geo.

Wild Ambition só para Play e arcade

CULTURA

MARIO NA TELONA

Revista Videogame, Edição #23, fevereiro de 1993

"O personagem mais famoso da Nintendo vai virar filme. É isso mesmo, Super Mario e seu irmão Luigi estão chegando a Hollywood pelas mãos de outros dois irmãos famosos, os Warner. Para viver Mario já foi escalado o ator Bob Hoskins (o assistente do Capitão Gancho em *Hook*). John Lenguizamo será Luigi. Samantha Mathia, a princesa Toadstool e Dennis Hopper viverá o terrível Bowser, rei dos Koopas. A aventura de Mario no cinema será dirigida por Roland Joffe e o filme será rodado numa cidade cenográfica chamada Dinohattan, em alusão à ilha de Manhattan em Nova York."

Análise OLD!Gamer

Se apenas com os relatos da Videogame não eram suficientes para adiantar a tragédia, o filme *Super Mario Bros* se empenhou em sujar a reputação do encanador bigodudo. Afinal, a ideia de colocar o herói com uma bota especial para saltar em locais altos só poderia ser pensada por alguém que odiava a série ou que desejava realmente provar que videogames não renderiam um bom filme. Para piorar a situação, o Bowser interpretado por Dennis Hopper não tinha nada de parecido com o icônico vilão. A não ser que você realmente acredite que um penteado em formato de chifres feitos com gel são suficientes para personificar um dinossauro. *Super Mario Bros* era tão ruim que acabou dando a volta completa no índice de qualidade e se tornou bom, considerado até cult hoje em dia.

Pelo meno o logo do filme era legal

Link, por que você passou batom?

TECNOLOGIA

NOVO CD PLAYER PARA GAMES

Revista Ação Games, janeiro de 1992

"A Philips lançou, nos Estados Unidos, um novo Compact Disc Player que funciona com discos laser de áudio, vídeo e dados – e games, claro. Com o aparelho, batizado de CDI910, chegaram ao mercado vários títulos em CD feitos especificamente para ele. Tem discos para ensinar crianças a aprender as letras do alfabeto, mostrar como se opera uma câmera de vídeo ou bancar o guia de visitas a museus. E na parte dos games, que é o que nos interessa, a Philips está lançando coisas muito boas, com imagens e animação digitalizada. Aí vão os nomes dos três primeiros: *Escape from the Cyber City*, aventura tipo arcade, *ABC Sports Golf* e *Caesars World of Gambling*. O preço do CDI910 é ainda meio salgadinho: 1.400 dólares. Como a Ação Games já noticiou em edições passadas, a Philips é parceira da Nintendo no desenvolvimento de um CD-Rom para o Super NES – acessório que tornará o videogame capaz de usar jogos gravados em Compact Disc Laser. Assim, os games para o CDI910 serão totalmente compatíveis com o CD-Rom do Super NES, que deve sair até o final deste ano."

Análise OLD!Gamer

Lançado em dezembro de 1991, o Philips CD-i foi a tentativa da Philips Electronics e da Magnavox de oferecer uma estação multimídia com forte apelo visual. O que se viu foi um aparelho subaproveitado, com poucos jogos de destaque. Aliás, de todo o seu catálogo, o que mais se destacou foi a trilogia baseada na série *The Legend of Zelda* (*Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* e *Zelda's Adventure*).

Curiosamente, o desenvolvimento dos três jogos para o sistema da Philips foi realizado graças ao acordo entre a marca de eletrônicos e a Nintendo, que buscava uma parceira de peso para a criação de seu drive de CD-Rom para o Super Nintendo. Infelizmente, o leitor de CDs do Super Nintendo não viu a luz do dia e nenhum jogo do CD-i acabou compatível com videogames Nintendo.

ESPORTE

ARCADE GANHA FUTIBA NACIONAL

Revista Super Game Power, edição #18, setembro de 1995

"A Capcom prepara uma novidade de peso para o mercado brasileiro: *Soccer*, título provisório, é um futebol para arcade com grandes times brasileiros. Edição para tetracampeões. Confirmados os times do Corinthians, Flamengo, Santos, São Paulo, Palmeiras, Botafogo, Fluminense, Vasco e Grêmio."

Corinthians Man e Tricolor Man

Análise OLD!Gamer

A expectativa pelo jogo foi tão grande quanto a espera pelo seu lançamento. Aliás, ainda estamos esperando o tal fliperama da Capcom com times nacionais. É verdade que, em meados de 1995, a Capcom estava a todo vapor no país, trazendo jogos de fliperama em lançamento praticamente simultâneo ao exterior (até com legendas em português), mas o tal futebol passou bem longe das máquinas profissionais. A única investida da produtora no esporte bretão foi em *Mega Man Soccer* para Super Nintendo, além de localizar para o Ocidente o título *Excite Stage*, (SNES, Epoch), batizado fora do Japão como *Capcom Soccer Shootout*.

FOFOCAS

ALVO DO MÊS

As seções de Preview, usadas até hoje em sites e revistas, sempre tiveram uma função muito complicada: filtrar as promessas dos produtores sobre os seus futuros lançamentos e publicar informações realistas. Nem sempre dava certo. Aqui você vai conhecer algumas promessas de *Sonic 2* (lançado em 1992), quais acertaram o alvo em cheio em relação ao produto final e qual delas viajaram na maionese.

Tails, a raposa surpresa de Sonic 2

ACERTOU NA MOSCA

"Na mesma época deverá sair – sim, é verdade – *Sonic 2* para todos ou quase todos os sistemas"
Revista Super Game, edição 12, junho de 1992, matéria especial sobre o Consumer Electronic Show, de Chicago

Uma afirmação até fácil de se se acertar, já que à época, a Sega investia no Mega Drive, mas não esquecia do portátil Game Gear. E como o Master System era muito forte por nossas bandas, o console sempre ganhava uma conversão direta do jogo desenvolvido para o portátil.

"A nova aventura de Sonic sai em novembro para Genesis e Game Gear"
Revista Ação Games, edição 15, julho de 1992

Confere. O jogo foi lançado para mega Drive em novembro e o seu lançamento foi chamado de "Sonic Twosday", trocadilho com tuesday (terça-feira).

Sonic no Game Gear = sucesso

"Uma das grandes novidades deste novo jogo é a adição de um novo personagem conhecido como Tails. Ele é uma pequena raposa com duas caldas que gosta de imitar os movimentos de Sonic. O grande lance sobre Tails é que ele inclui a opção de até dois jogadores aproveitarem o jogo".
Revista Electronic Gaming Monthly, edição #37, agosto de 1992

O jogo conta com 12 níveis, com diversas sub-fases e inimigos. Conforme anunciado, Tails acompanhou o ouriço na jornada e se tornou uma figura obrigatória nos jogos seguintes do herói. A opção para dois jogadores realmente existe, tanto no modo principal (onde o jogador principal controla Sonic, enquanto o segundo tem de se virar para companhá-lo) e em partidas competitivas com a tela dividida.

"Os gráficos dos cenários estão melhores do que nunca, com toneladas de efeitos de parallax scrolling e ação em velocidade constante. A opção de até dois jogadores simultâneos é uma grande adição na mecânica"
Revista Electronic Gaming Monthly, edição #37, agosto de 1992

Esta citação resume exatamente as qualidades de *Sonic 2*: visual incrível, velocidade constante e ainda mais diversão graças aos modos competitivos com dois jogadores.

TIRO NA ÁGUA

"O terrível Dr. Robotnik tem agora uns misteriosos ovos da morte, que Sonic tem de desarmar"
Ação Games, edição 15, julho de 1992

Parece erro de tradução. Não há mais do que um "ovo da Morte" em *Sonic 2* e muito menos se trata de um desafio extra espalhado pelas fases. A Death Egg é, na verdade, a fortaleza final, onde o então Dr. Robotnik (atual Eggman) planejava destruir todo o planeta de Sonic.

A Death Egg é a fortaleza de Robotnik

"Um dos elementos da mecânica que nos deixaram mais empolgados é a habilidade de Sonic viajar no tempo quando alcança velocidades específicas. Nós não sabemos quando ou como Sonic viajará no tempo, mas os cenários pré-históricos e futuristas são o máximo, com o herói pulando contra as costas de dinossauros ou sendo levado por tubos em uma fábrica no futuro" - **Revista Electronic Gaming Monthly, edição #37, agosto de 1992**

Muito divulgada, essa habilidade de "viajar no tempo" ficou de fora de Sonic 2 e só apareceu em Sonic CD, exclusivo para o leitor de CDs do Mega Drive. Até há cenários futuristas, como Metropolis Zone e Oil Ocean e outras mais baseadas em cenários antigos, como Aquatic Ruins, mas em momento algum a trama cita viagem no tempo.

LANÇAMENTOS DE JANEIRO E FEVEREIRO . 1993

Assim como acontece atualmente, os meses de janeiro e fevereiro não significam muitas atrações em jogos novos, já que boa parte das produtoras aproveita para lançar seus jogos antes do Natal. Curiosamente, Sonic 2 figurou nas capas de revistas como a VideoGame, que fez uma matéria especial de lançamento contando todas as novidades do jogo. Além disso, o Mega Drive emplacou a estréia das Tartarugas Ninja, enquanto o Super Nintendo respondeu com Fatal Fury, Tiny Toon Adventures e Ranma ½, um dos primeiros jogos para o console baseados em mangá.

PC

Falcon 3.0: Hornet: Naval Strike Fighter, Spectrum Holobyte

Guy Spy and the Crystals of Armageddon, Ready Softa

GAME GEAR

Sonic The Hedgehog 2, Sega

GAME BOY

The Jetsons: Robot Panic, Taito

Bonk's Adventure, Hudson Soft

Adventure Island III, Hudson Soft

MASTER SYSTEM

Sonic The Hedgehog 2, Sega

ARCADE

Suzuka 8 Hours, Namco

MEGADRIVE

Sonic The Hedgehog 2, Sega

Teenage Mutant Ninja Turtles – Hyperstone Heist, Konami

SUPER NINTENDO

Ranma ½, Masna

Super Tetris 2 + Bombliss, Bulletproof

Tiny Toon Adventures, Konami

Fatal Fury, Takara

Chester Cheetah, Kaneko

Pocky & Rocky, Natsume

Rushing Beat II, Jaleco

NES

Captain Planet, Mindscape

Mega Man 5, Capcom

O fut

Já tem revistas e livros da Editora

Revistas

Revista Natureza

Viaje Mais

Viaje Mais Luxo

Clássicos

O Primo Basílio
Eça de Queirós

Memórias Póstumas
de Brás Cubas
Machado de Assis

Quincas Borba
Machado de Assis

Nova Lusitânia
Aydano Roriz

A Guerra dos
Hereges
Aydano Roriz

Histórias Roubadas
Roberto Araújo

Receitas
Vegetarianas
Salgadas

Vampiros nos
Quadrinhos

História do Brasil
em Quadrinhos
Vol. I

Sumário ilustrado e "deslizante" no rodapé. Com um toque de dedo, você vai direto para a página escolhida.

Compatível com iPad 1 e 2 e todas as versões do iPhone

Cada revista tem a sua biblioteca, com a edição do mês e as anteriores. Você pode comprar apenas um exemplar ou fazer assinatura, semestral ou anual.

App Store

iTunes

Em "Buscar", digite o nome da publicação

Ninja Gaiden II:
The Dark Sword of Chaos
Plataforma: NES
Produtora: Tecmo
Lançamento: 1990

Nos anos finais da década de 1980, a Tecmo decidiu investir em enredos mais elaborados para seus jogos, contados de uma maneira mais envolvente. A experiência, batizada de Tecmo Theater, resultou em *Ninja Gaiden*, o clássico do NES de 1988, que apresentava uma abertura empolgante e era dividido em Atos, com cenas de história entre as etapas de jogabilidade.

Na sequência, *The Dark Sword of Chaos*, de 1990, essa forma de narrativa pioneira (ao menos para consoles) ficou ainda melhor, com ângulos dramáticos, personagens interessantes e algumas reviravoltas – no melhor estilo dos filmes de ninja que infestavam os cinemas àquela época. E eis que, em meio ao penúltimo ato, Ryu Hayabusa contempla, de um penhasco, a fortaleza de Jaquio, numa pausa motivadora para os últimos trechos de sua desafiadora aventura. Um momento de maestria em pixels.

LENDA DO AUTOMOBILISMO

O jogo de corrida da Sega com a assinatura do herói Ayrton Senna

A versão para Mega Drive apresenta diversas fotos digitalizadas de Senna

Ayrton Senna's Super Monaco GP II
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Plataformas: Mega Drive, Master System, Game Gear

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GP II

Uma proposta que partiu do Brasil e foi recebida com entusiasmo pela Sega japonesa. Conheça os bastidores do jogo do tricampeão de Fórmula 1

Por Rodrigo Guerra

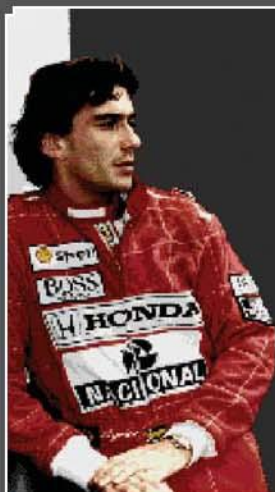
Era quase um ritual: acordar nas manhãs de domingo para assistir à Fórmula 1, ver um brasileiro, do outro lado do mundo representando sua pátria como nenhum outro. Ele não foi apenas um herói nacional: foi o maior de todos. Hoje em dia, Ayrton Senna da Silva é lembrado com carinho, com respeito e alegria. Em 2011 ele completaria 51 anos, mas um trágico acidente em 1994 levou o ídolo a correr em outras pistas. Entre outras grandes recordações do ídolo, ficou uma especial para nós, gamers: o cartucho *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* para Mega Drive.

Experiência autêntica: correndo pelo circuito de San Marino

O CIRCO DA FÓRMULA 1

As conversas para fazer um jogo de Senna avançaram quando o piloto conquistou o tricampeonato de Fórmula 1, em 1991. A temporada tinha sido um espetáculo, com Senna da McLaren e Nigel Mansell da Williams disputando todas as provas com unhas e dentes. A decisão foi no circuito de Suzuka, no Japão, quando Mansell deixou a prova e o brasileiro se sagrou campeão com uma prova de antecipação, ainda cedendo o primeiro lugar da prova para seu amigo e companheiro de equipe, Gerard Berger.

A proposta de um jogo com o piloto brasileiro foi feita pela Tectoy, a licenciadora brasileira dos produtos da Sega, ainda no início daquele 1991. "A ideia partiu do Brasil, mais especificamente da Tectoy, em março deste ano. E a Sega, que não é boba nem nada, topou no ato", dizia a revista Supergame Nº 5, edição de dezembro de 1991, que trazia Senna na capa.

Como Senna era um ídolo também no Japão – ele era adorado inclusive pelos engenheiros da Honda, que fornecia os motores para a McLaren –, a Sega logo se interessou pela ideia. O plano era fazer uma continuação do jogo *Super Monaco GP* (de 1989 para arcades e 1990 para Mega Drive), e os executivos estavam ansiosos para conversar com o brasileiro.

Menu principal: três modos de jogo e uma foto para a posteridade

A cerimônia de divulgação do projeto deu-se em outubro de 1991, na sede da Sega, em Tóquio, e foi notícia nas revistas de games brasileiras na época. Além da Supergame, que deu o maior destaque para o projeto, a Ação Games Nº 8 (dez./1991) trouxe uma pequena nota: "No dia 16 de outubro passado, ninguém menos que o nosso tricampeão de F-1, Ayrton Senna, esteve [na sede da Sega] para acertar a sua participação num novo game para o Mega Drive: Super Monaco GP II". A revista Videogame Nº 9 (dez./1991) também registrou o evento: "O anúncio do novo cartucho foi feito pelo próprio Ayrton Senna, na sede da Sega, no bairro de Haneda (no Japão). O piloto aproveitou para conhecer as instalações da empresa e também o centro de desenvolvimento de jogos".

Ficou definido que Senna iria dar suas opiniões a respeito de alguns elementos de jogo, como a reação dos carros ao tocar as zebras, a visão dos mostradores do cockpit, além de emprestar a sua voz para o jogo.

No modo World Championship, Senna era o piloto a ser batido

Durante o desenvolvimento, Senna ficou encarregado de fazer uma pequena descrição de cada pista, informando os pontos-chave de ultrapassagem e as particularidades de trechos específicos. O campeão narrou todos esses trechos, porém a tecnologia da época não permitiu que todas as falas

Danos mecânicos o obrigavam a fazer paradas nos boxes

fossem utilizadas. Afinal, o cartucho de *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* atingiu o limite de capacidade dos cartuchos de Mega Drive da época: 8 megabits – embora *Star Control* tenha quebrado esse limite do console em 1991 com 12 Mb, o pico continuou sendo de 8 Mb até a chegada de *Streets of Rage 2*, o primeiro com 16 Mb, em dezembro de 1992.

Mesmo assim, Senna gravou suas dicas conforme o plano. Segundo Stefano Arnhold, presidente da Tectoy e executivo da empresa desde sua fundação, em 1987, o piloto chegou até a mudar a agenda de desenvolvimento do jogo.

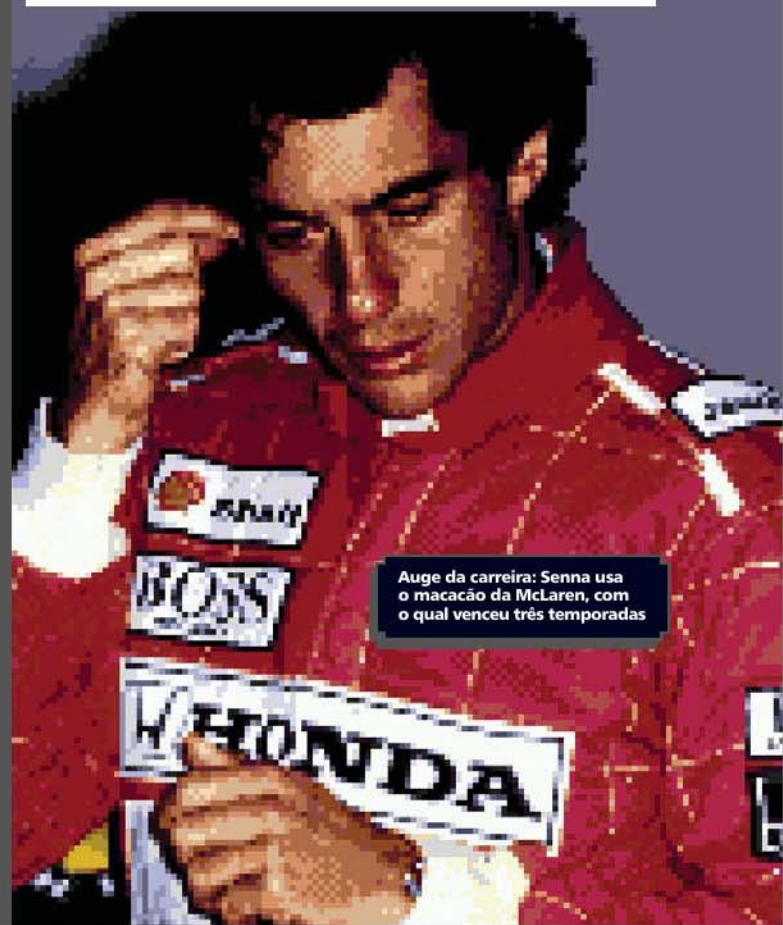
OS CRIADORES DO JOGO

Todos sabemos que Ayrton Senna, é claro, supervisionou a criação de seu jogo de corrida. Mas quais, exatamente, foram os designers, artistas e programadores da Sega que desenvolveram o jogo? Saber com exatidão é um grande desafio, já que, naquela época, a maioria das empresas japonesas tinha uma cultura de anonimato, e os responsáveis pelas obras acabavam sendo creditados com pseudônimos obscuros. Assistindo aos créditos de *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*, vemos nomes como Ham Tak e M. Waka (programadores), Kaki e L.C. (designers), Lotty (criação de som), Kyamura e Horichan (pilotos de testes), Shimachan (produtor), Dohnatenno (diretor) e Pushvalley (assistente de direção) – muitos dos quais também aparecem nos créditos do primeiro *Super Monaco GP*. Algumas dessas alcunhas, no entanto, se tornaram conhecidas posteriormente.

É o caso de Bo, codinome do prolífico e quase desconhecido compositor Tokuhiko Uwabo, autor de trilhas como as de *Alex Kidd in Miracle World*, *Zillion*, *Phantasy Star*, *Moonwalker*, *Castle of Illusion*, *Quackshot* e até colaborações em *Sonic the Hedgehog 3* e *Sonic & Knuckles*.

Um nome que, felizmente, se tornou bem conhecido é o de Phenix Rie, creditada como uma das designers de *Super Monaco GP II*. Ela é ninguém menos que Rieko Kodama, criadora do personagem Alex Kidd e principal designer de *Phantasy Star* (veja entrevista com ela na O!G 02). Kodama continua na ativa até hoje, trabalhando em jogos como *Skies of Arcadia* (DC/GC) e *7th Dragon* (DS).

Pesquisando por sites japoneses, descobrimos uma entrevista com o designer Atsuhiko Nakamura na página da Sega, cujo perfil indica que ele foi um dos responsáveis pelo projeto *Super Monaco GP II*. Nakamura trabalhou em outros jogos com Rieko Kodama, como na versão Mega Drive de *Phantasy Star I* e em *Phantasy Star IV*, além de ter dirigido outros jogos da Sega, como *Ristar* (MD), *Chaotix* (32X) e as versões para Sega Saturn de *Daytona USA* e *Sega Rally*. Posteriormente, Nakamura fundou a empresa Land Ho! e hoje trabalha na série *Derby Tsuku* para a Sega.

Outro nome curioso nos créditos é o do gerente de projeto Oibaf Odahcam. Lendo-se ao contrário, temos "Fabio Machado", que é primo de Senna, responsável pelos negócios do piloto e diretor do Instituto Ayrton Senna. Afinal, alguém tinha que fazer as negociações enquanto o campeão vencia corridas.

Auge da carreira: Senna usa o macacão da McLaren, com o qual venceu três temporadas

Caso em questão: naquele ano de 1991, o GP da Espanha apresentava o novíssimo Circuito de Barcelona (também chamado de Circuito da Catalunha). Foi a 14ª prova da temporada, no final de setembro, e o desenvolvimento do jogo já havia iniciado.

Interlagos: cada pista tinha uma intro com dicas do próprio Senna

"[O jogo] tinha comentários do Senna sobre cada circuito, num total de 16 circuitos, e isso incluía Barcelona", lembra Stefano. "Ele disse: 'Não há possibilidade de eu fazer comentários sobre um circuito em que eu não corri'. E fez uma promessa: 'Algumas horas após o GP eu vou gravar essa frase'. E ele cumpriu com o combinado, mesmo com todo o cansaço, e o jogo foi lançado dentro do cronograma."

Infelizmente essas falas não chegaram ao jogo final. O que se pode ouvir da voz de Senna no jogo são frases muito mais simples: "Go!", "C'mon!", "Keep it up!", "Final Lap", "Nice drivin'", "You've done it!" e "Congratulations" compõem o repertório de falas digitalizadas do piloto.

Participação especial: enquanto o primeiro jogo tinha aparições do passarinho Flicky, em *Super Monaco GP II* era a vez de Sonic dar as caras

TABELA DE PILOTOS E CARROS

	Piloto	País	Baseado Em	Equipe	Baseado Em	País
S LEAGUE	A. Senna	Brasil	Ayrton Senna	Madonna	McLaren	Inglaterra
A LEAGUE	N. Jones	Inglaterra	Nigel Mansell	Millions	Williams	Inglaterra
	I. Germi	Itália	Ivan Capelli	Firenze	Ferrari	Itália
	M. Blume	Alemanha	Michael Schumacher	Bestwal	Benetton	Itália
B LEAGUE	G. Gould	Canada	Gilles Villeneuve	Tyrant	Tyrrell	Inglaterra
	L. Dufay	Itália	Andrea de Cesaris	Joke	Jordan	Irlanda
	K. Alfven	Finlândia	J.J. Lehto	Dardan	Dallara	Itália
	J. Nono	Itália	Gianni Morbidelli	Minarae	Minardi	Itália
C LEAGUE	W. Dehehe	Brasil	Roberto Moreno	Losel	Lotus	Inglaterra
	P. Arai	Japão	Aguri Suzuki	Lares	Larrousse	França
	J. Rampal	França	Olivier Grouillard	Feet	Footwork	Inglaterra
	(Definido Pelo Jogador)	(Definido Pelo Jogador)	Indeterminado	Serga	SEGA	Indeterminado
D LEAGUE	T. Chardin	França	Erik Comas	Rigel	Ligier	França
	P. White	Austria	Karl Wendlinger/David Brabham	Blanche	Brabham	Australia
	A. Delvaux	Bélgica	Bertrand Gachot	Cool	Coloni	Itália
	K. Yepes	Portugal	Pedro Chaves	Moon 3	March	Inglaterra

A HISTÓRIA DA F1 NOS GAMES

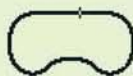
Desde os primórdios do mundo dos games, os títulos de corrida são um dos gêneros mais populares. Separamos aqui alguns dos jogos mais importantes da categoria e traçamos a evolução da Fórmula 1 digital até o lançamento de *Super Monaco GP II*.

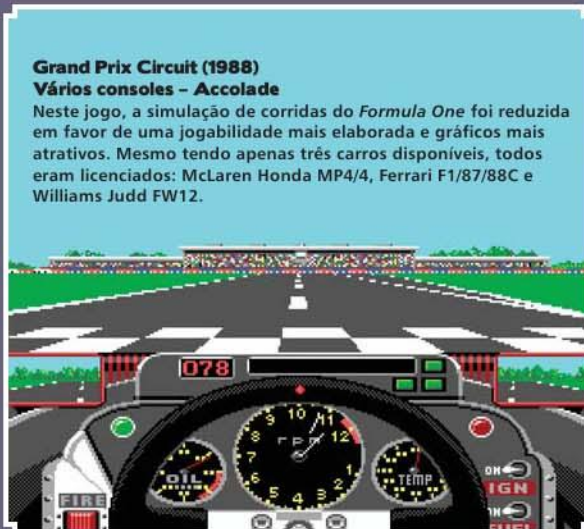
F-1 (1976)
Arcade - Namco
Criado pela Namco, *F-1* é um fliperama mecânico no formato de um carro de corrida. A tela de 32 polegadas com retroprojeção tinha mostradores de combustível e de pontuação. O game apenas permitia que o jogador disputasse corridas contra o tempo e contra um piloto controlado pelo computador.

Monaco GP (1979)
Arcade – Sega
O avô do jogo do Senna. O gabinete "de luxo" colocava o jogador sentado em frente a um monitor de 20 polegadas para disputar corridas contra diversos adversários. Com visão aérea, chamou atenção por ter diversos cenários, inclusive um noturno e outro para pilotar na neve.

Pole Position (1982)
Arcade - Namco
A novidade aqui era sair da visão aérea, comum na maioria dos jogos dos anos 1970, e colocar o carro visto por trás, seguindo a tendência de *Turbo*, um jogo de corrida futurista criado pela Sega em 1981. Entretanto, muitos não chegaram a ver o jogo da concorrente e atribuíram este tipo de visão ao game da Namco.

Enduro (1983)
Atari 2600 – Activision
Ok, este não é um jogo de Fórmula 1, mas muitas pessoas tiveram o seu primeiro contato com os jogos de corrida através deste título para Atari 2600. As provas de *Enduro* levavam horas e o jogo ainda fazia uma 'simulação' de diferentes horários e condições climáticas.

F-1 Race (1984)
NES/Game Boy – Nintendo
Um dos primeiros jogos de corrida para o videogame da Nintendo. Aqui o esquema é ultrapassar o maior número de oponentes para fazer mais pontos. Foi adaptado para o portátil Game Boy em 1990

Formula One (1985)
ZX Spectrum/Amstrad CPC – CRL Group
O *Formula One* do ZX Spectrum foi um dos primeiros simuladores de corrida. As provas, por exemplo, tinham o mesmo número de voltas que as suas contrapartes reais, como as 61 voltas em Jacarepaguá. Além disso, era possível decidir patrocinadores, membros da equipe e outras coisas.

Final Lap (1987)
Arcade – Namco
Os fliperamas do final dos anos 80 estavam apinhados deste arcade da Namco, afinal, até oito pessoas podiam competir. No Brasil, poucas dessas máquinas foram vistas, sendo mais comuns em shoppings.

Grand Prix Circuit (1988)
Vários consoles – Accolade
Neste jogo, a simulação de corridas do *Formula One* foi reduzida em favor de uma jogabilidade mais elaborada e gráficos mais atrativos. Mesmo tendo apenas três carros disponíveis, todos eram licenciados: McLaren Honda MP4/4, Ferrari F1/87/88C e Williams Judd FW12.

A marca de Senna também pode ser vista em outras partes do jogo, como a sua assinatura na tela inicial e as fotos digitalizadas em "alta definição". Segundo a edição de dezembro de 1991 da revista Supergame, Senna havia dado maior atenção às pistas de que mais gostava: Spa Francochamps, Hockenheim e Mônaco. A prévia do jogo dizia que o circuito de Spa em *Super Monaco GP II* iria "reproduzir a diversidade de um traçado muito comprido e desgastante".

A glória de chegar em primeiro... e atropelar o bandeirinha. Tente

Cerca de 15 profissionais estiveram envolvidos na criação da versão para Mega Drive. No total, o desenvolvimento levou quase um ano – um prazo longo para os padrões da época – até a chegada às lojas, em julho de 1992 (nos EUA e Japão; em agosto no Brasil).

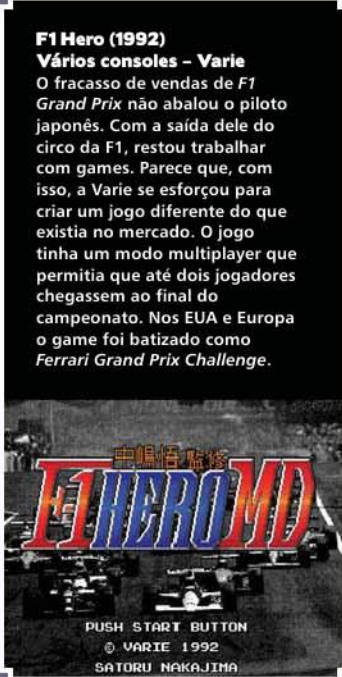
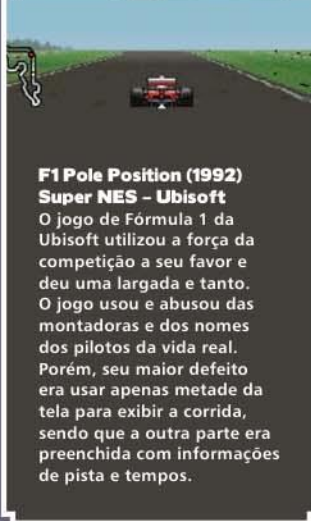
LARGADA

A previsão inicial era de que o lançamento de *Super Monaco GP II* coincidisse com o GP do Brasil, em abril de 1992 – a Tectoy pretendia fazer uma festa de lançamento no Autódromo de Interlagos. O jogo atrasou, mas a expectativa continuou em alta e

Ponte sobre o circuito de Hungaroring, na Hungria

garantiu a boa recepção. "*Super Monaco GP II* é um cartucho com 8 mega de memória – o dobro da versão anterior. Ele tem ainda uma pequena memória RAM e uma bateria de lítio para você gravar os pontos onde parou. Assim, não existem mais as famosas e complicadas passwords da versão antiga", avaliava a Ação Games Nº 16 (ago./1992), que deu nota máxima em todos os quesitos: gráfico, som, desafio e diversão. Já a Videogame Nº 17 (ago./1992) foi mais comedida: dificuldade 7, gráficos 8, música/efeitos 6 e classificação 8. E declarou: "Tudo acontece como em uma corrida de verdade. De cara, ficou mais emocionante jogar. É mais difícil. Logo na largada você já percebe que aquela moleza de ir passando todo mundo por fora ou pelo meio acabou". A Supergame Nº 14 (set./1992) foi a mais entusiasmada: "Os detalhes das pistas são incríveis e fieis. Para se ter uma ideia, os engenheiros da Sega fotografaram vários trechos de circuitos para depois digitalizar e incluir no jogo". As notas: desafio 81, gráfico 89, som 82 e diversão 91.

Super Monaco GP (1989)
Vários consoles – Sega
Quando chegou aos arcades japoneses, *Super Monaco GP* logo se tornou sinônimo de jogo difícil. O jogador tinha que se classificar entre os 10 primeiros, caso contrário não participava da corrida. No Mega Drive e Master System, o jogo foi aliviado, mas ainda era casca-grossa.

F1 Grand Prix: Satoru Nakajima (1991)
Vários consoles – Varie
Satoru Nakajima, um dos japoneses mais renomados da F1, nunca chegou na frente e, das 80 corridas de que participou na carreira, só marcou 16 pontos. O jogo tinha mecânicas ultrapassadas, jogabilidade quebrada e parecia um resquício dos anos 80. Foi fracasso total de vendas.

F1 Hero (1992)
Vários consoles – Varie
O fracasso de vendas de *F1 Grand Prix* não abalou o piloto japonês. Com a saída dele do circo da F1, restou trabalhar com games. Parece que, com isso, a Varie se esforçou para criar um jogo diferente do que existia no mercado. O jogo tinha um modo multiplayer que permitia que até dois jogadores chegassem ao final do campeonato. Nos EUA e Europa o game foi batizado como *Ferrari Grand Prix Challenge*.

F1 Pole Position (1992)
Super NES – Ubisoft
O jogo de Fórmula 1 da Ubisoft utilizou a força da competição a seu favor e deu uma largada e tanto. O jogo usou e abusou das montadoras e dos nomes dos pilotos da vida real. Porém, seu maior defeito era usar apenas metade da tela para exibir a corrida, sendo que a outra parte era preenchida com informações de pista e tempos.

Nigel Mansell's World Championship (1993)
Vários consoles – GameTek
O "Leão", um dos principais rivais de Senna, também ganhou um jogo e fez questão de seguir os passos do rival, cuidando de elementos da jogabilidade e dos detalhes das pistas. Na época de seu lançamento, rolou um burburinho entre os jogadores para decidir qual jogo era o melhor. Na Inglaterra, o jogo de Mansell deve ter ganhado fácil. A nossa decisão você confere no boxe "Quem chega na frente".

QUEM CHEGA NA FRENTE

Parece uma disputa do túnel do tempo (e é mesmo), porém, os dois grandes rivais do início dos anos 90 se confrontaram não só nas pistas reais, mas também no mundo virtual. Nigel Mansell e Ayrton Senna estrelaram seus jogos e, sem tomar partido do brasileiro, vamos colocar os dois lado a lado e comparar alguns dados interessantes. Quem será o vencedor?

	Ayrton Senna's Super Monaco GP II	Nigel Mansell's World Championship (1993)
Piloto	O tricampeão mundial iniciou sua carreira na Fórmula 1 em 1984, passando pelas equipes Lotus, Toleman, McLaren e Williams. Teve 41 vitórias e 80 pódios nas 162 corridas de que participou. Ficou conhecido por pilotar a McLaren e a Lotus, mas terminou sua carreira na Williams, no carro que era de Mansell.	Nigel Mansell começou sua carreira na F1 em 1980. Foi campeão uma única vez, em 1992, quando disputou com a invencível Williams, um carro muito mais avançado do que a McLaren de Senna. Porém, o Leão não foi muito bem em sua carreira e somou um total de 480 pontos nas 191 corridas de que participou. Após uma pausa, ele voltou para F1 na McLaren, a escuderia na qual Senna ficou famoso.
Gráficos	*Super Monaco GP II* inovou por usar fotos gigantes do piloto em alta definição. Os cenários eram mais elaborados, dando a impressão de que o jogador estava mesmo nos circuitos oficiais da FIA. A disposição dos elementos na tela agradava.	No Mega Drive, o jogo de Mansell era cartunizado, mas já tinha animação superior à do jogo de Senna. No Super NES, tudo era mais colorido, mais vivo, mais rápido, além da paisagem cobrir toda a tela de jogo – mas quem foi que disse que o Pão de Açúcar fica em São Paulo?
Som	Um dos pontos fracos do Mega Drive era seu chip de som que não conseguia sintetizar vozes com perfeição. As músicas do jogo durante os menus eram empolgantes, porém repetitivas o suficiente para querer desligar o videogame, mas o game de Mansell também não era muito diferente e é só por ter a voz do brasileiro que *SMGPII* ganha este ponto.	O som monótono do jogo e sem a inpiração da Sega era um dos principais pontos negativos do jogo de Mansell. Sem falar que o piloto não a tinha presença "sonora" que Senna tinha, pois sua voz ficava tão abafada que parecia que o piloto estava falando com um travesseiro no rosto.
Modos de jogo	Três modos de jogos que dão bastante variedade para o jogador. O Senna GP é o que mais se destaca por ter pistas exclusivas feitas pelo piloto. A falta de um modo multiplayer foi sentida, mas não a ponto de tirar este ponto do game.	Olhar para a tela inicial dá a impressão de que o jogo de Mansell é bem mais completo do que o de Senna, porém não é isso o que acontece. O Mansell's Advice é o mais fraco dos modos, com o piloto britânico falando se o jogador está indo muito rápido ou devagar.
Simulação de Fórmula 1	Não se pode vencer todas. Por mais modos de jogo que o *Super Monaco GP II* tenha, nenhum deles simula as corridas da F1 com perfeição. O jogador e nem mesmo pode configurar o carro para determinadas situações. Uma falha que um tricampeão não poderia deixar passar.	O game de Mansell faz bem o papel de transmitir a experiência de colocar o jogador na posição de piloto, decidindo aerofólio, pneus e paradas nos boxes. O game tem também todas as escuderias da época, incluindo a McLaren – mas com Berger, não Senna. Tudo devidamente licenciado.
Vencedor	Por 3 x 2, não é à toa que o jogo do tricampeão tenha feito história. *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* não é apenas um jogo muito bom, mas um dos melhores da época dos 16 bit – e isso é incontestável. Portanto, vamos parar com essas comparações e partir para o que interessa: correr para a vitória.	

Acima, a propaganda que circulou nas revistas de games em 1992, na época do lançamento do jogo

Como o jogo não tinha toda a licença oficial, as equipes e pilotos tinham nomes fictícios. Aqui, o sósia de Nigel Mansell, da Williams

Os profissionais envolvidos no desenvolvimento se esforçaram para produzir uma experiência de jogo mais autêntica. Se comparado com *Super Monaco GP* original, a versão de Ayrton Senna trazia diversas melhorias nítidas. Começando pela jogabilidade, que tentava ser mais fiel à realidade, com curvas em tangência e a necessidade de frear em curvas fechadas, perda de velocidade em batidas e coisas do gênero. A "física" era a mais avançada para um jogo de corrida de console na época. Por recomendação de Senna, a equipe aboliu a penalidade e permitiu que os jogadores usassem as zebras nas curvas. Havia também a possibilidade de "pegar o vácuo" dos carros da frente, e até mesmo corridas com chuva – especialidade do tricampeão.

Na parte visual, outras melhorias, como um marcador de rotações do motor para trocar as marchas, o retrovisor que permite defender a posição e os cenários que lembram a paisagem real das pistas.

O game tem todas as 16 pistas da temporada de 1991, como Mônaco, San Marino e, claro, Interlagos. Além dessas pistas, Senna contribuiu com mais três circuitos: a pista de kart que fica em sua fazenda em Tatuí, no interior de São Paulo, e mais duas pistas desenhadas pelo própio piloto, com características e desafios de que ele gostava.

Essas três pistas se encontram no desafiador modo Senna GP. Para entrar na disputa o jogador deve fazer uma volta qualificatória para determinar a posição de largada, deixando o campeonato mais próximo das competições da F1.

Além do modo Senna GP, o modo World Championship permite disputar todo o campeonato, com dezesseis provas. Nessa modalidade existem duas categorias, Beginner e Master. Na primeira, a disputa é mais focada no nível dos pilotos, sem levar em consideração o trabalho das equipes. A máquina do jogador é um pouco melhor, o que ajuda a afastar a ideia de que o jogo era muito difícil para iniciantes.

Já no Master a coisa fica mais complexa, permitindo disputar vagas em equipes melhores ao desafiar competidores específicos. Antes de cada corrida, é possível escolher um rival e, caso esse piloto seja vencido quatro vezes consecutivas, você ganha seu carro. Mas ainda existem complicadores que dificultam as coisas, como a necessidade de correr sem encostar em outros pilotos e sem sair da pista. Conforme você vai avançando, novos carros e equipes são liberados, até que, no estágio final, você tem a oportunidade de entrar para a escuderia "Madonna", a equipe do Senna.

Senna em 32 cores: no Master System e no Game Gear também tem fotos digitalizadas

O amplo retrovisor no topo da tela permitia ver os adversários

Visual mais simples nos 8-bit, mas ainda assim um jogo competente

Como o jogo não era totalmente licenciado, a Sega utilizou o velho esquema de trocar o nome dos pilotos e carros [vide tabela]. Dessa forma, N. Jones é o Nigel Mansell e M. Blume representa Michael Schumacher. O mesmo aconteceu com as equipes, sendo que a Firenze era o nome fictício da Ferrari e a Losel a Lotus. As máquinas têm seus altos e baixos, sendo que algumas são melhores em retas,

TRÊS PERGUNTAS COM O DONO DA IDEIA

Entrevistamos Stefano Arnhold, presidente da Tectoy, licenciadora da Sega no Brasil, a respeito do processo de desenvolvimento do jogo. Na época, Stefano, que estava na empresa desde a fundação, era diretor de marketing, e pensou numa proposta que poderia resultar num jogo de grande sucesso. Confira a história.

Stefano em 1992, na época do lançamento do jogo, e em 2011

A Tectoy teve algum envolvimento no desenvolvimento de *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*?
Sim, foi uma ideia nossa. Nós é que levamos para a Sega, e o incrível é que, quando apresentei a ideia a eles, não precisei nem explicar quem era o Ayrton Senna. Normalmente, se você fosse aos EUA e dissesse que ia fazer um jogo do Senna, eles responderiam "Who the hell is Ayrton Senna?" ["Quem diabos é Ayrton Senna?"]. Você teria que explicar que era "the Formula 1 driver" e não coisas assim, e eles diriam "What is Formula 1?" ["O que é Fórmula 1?"]. Eles não tinham a menor ideia do que se tratava. Já quando chegamos ao Japão e apresentamos a ideia, eles imediatamente disseram "Ahhh, Senna! So desu ne!" ["Ahhh, Senna! Sim, sim!"]. Eles já sabiam exatamente do que estávamos falando.

Qual foi o envolvimento do Senna no desenvolvimento do jogo?
O Ayrton recebeu muito bem o projeto. Ele era uma pessoa extremamente profissional, e se envolveu no jogo com muita dedicação, mudando muita coisa. Por exemplo: antes, o carro passava com um pneu sobre a zebra e você perdia pontos. Então ele falou: "Isso não está certo. Na verdade, nós apoiamos o carro na zebra. Subir demais na zebra pode, sim, resultar em dano na suspensão, mas apenas se apoiar nas zebras em curva é algo normal. Então, por favor, modifiquem isso". Aí a japonesada teve que mudar o processo para que, se você passasse demais por sobre as zebras, começasse a danificar o carro, mas só o apoio não.

E quanto às dicas dadas pelo tricampeão durante o jogo, como aconteceu?
O *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* tinha vozes sintetizadas, e teria comentários do Senna sobre cada pista, num total de 16 circuitos. Isso incluía Barcelona, e ele disse: "Vocês estão me pedindo para fazer um comentário sobre Barcelona, mas eu nunca pilotei nesse circuito. Não há possibilidade de eu comentar um circuito em que eu não corri". Aí os japoneses responderam: "Você não poderia fazer um comentário qualquer?". E o Senna se negou: "Não, eu não vou fazer um comentário sobre um circuito que eu não conheço. Quando é o lançamento do jogo?". E fez uma promessa: "Eu me comprometo a fazer o seguinte: algumas horas após o Grande Prêmio, eu vou gravar para vocês essa frase". E aí levava tempo para transmitir: naquela época eram outras tecnologias, então imagine enviar uma fita DAT [Digital Audio Tape] via Federal Express da Espanha para o Japão. E ele cumpriu com o combinado, mesmo com todo o cansaço após uma prova. Ele gravou as impressões dele sobre Barcelona e o jogo foi lançado no cronograma. Ele realmente era um cara espetacular.

CORRIDA ANALÓGICA

A equipe da Sega queria mesmo tecnologia de ponta. Tanto que *Super Monaco GP II* oferece suporte a um acessório obscuro e caríssimo: o controle analógico XE-1AP, lançado em 1990 pela Micomsoft. O trambolho, com formas inspiradas em um caranguejo-ferradura, media cerca de 20 cm X 18 cm e custava em torno de US$ 150. Era, na verdade, um acessório multiplataforma: funcionava nos computadores PC-8801, PC-9801, X68000, MSX, FM-Towns e no console Mega Drive. Na família Sega, poucos jogos eram compatíveis: *After Burner II*, *Galaxy Force II*, *Super Monaco GP II*, *Fastest 1* e *M.U.S.H.A.* (Mega Drive), *After Burner III*, *StarBlade* e *Night Striker* (Sega CD), *After Burner Complete* e *Space Harrier* (32X). No jogo de Senna, usando o acessório era possível fazer curvas, acelerar e frear com maior precisão.

Suporte analógico: fato pouco conhecido sobre o jogo de Senna

outras nas curvas, mas nada ganha da Madonna, que é melhor em qualquer situação – e porque seria diferente com a McLaren de 1991?

Mas existe uma coisa que a Sega deixou de lado: as disputas em tela dividida. O jogo não tem nenhum modo multiplayer, o que foi muito criticado por veículos da época. Além disso, estranhamente, as músicas perderam em qualidade em relação ao *Super Monaco GP* de 1990.

A empresa também lançou o jogo para Master System e Game Gear, porém, a versão para essas plataformas são naturalmente inferiores, sem o primor mostrado pela versão de Mega Drive, que foi a plataforma de desenvolvimento. Os controles para essas versões são tão mal calibrados que dificilmente o jogador consegue fazer uma volta sem encostar nos adversários. Já no Game Gear, o mais complicado era viver com o medo das pilhas acabarem no meio de uma corrida valendo o campeonato.

Em visita à sede da Sega em Tóquio, em outubro de 1991, para divulgar o projeto de seu jogo, Senna testou o primeiro *Super Monaco GP* no arcade e no Mega Drive. Estas três fotos históricas saíram na revista Supergame Nº 05

TOPO DO PÓDIO

Se o jogo foi um sucesso? Stefano Arnhold afirma que "vendeu rapidinho 1 milhão de cópias" – supomos que pelo mundo todo e somadas todas as versões. Já no livro *Ayrton – O Herói Revelado*, o autor Ernesto Rodrigues afirma que o jogo rendeu "um lucro de aproximadamente US$ 30 milhões à Sega Enterprises, o gigante japonês de jogos eletrônicos".

Com o nome associado à produção, nem podia ser diferente. Da mesma forma que Senna fazia muitas pessoas acordarem nas madrugadas de um domingo para assistir às corridas da Austrália e do Japão, *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* deixou diversos jogadores de olhos arregalados madrugadas a fio tentando conquistar seu carro. Seu jogo é um dos mais importantes para a história do automobilismo virtual, e também um dos títulos mais emblemáticos da era 16-bit. Pelo menos lá no jogo, ele continua a correr como o herói que sempre foi.

Phantasy Star IV
Plataforma: Mega Drive
Produtora: Sega
Lançamento: 1994

UM ENCERRAMENTO DIGNO
Depois de quase afundar a franquia com o lançamento do esquisitão *Phantasy Star III*, a SEGA tinha que caprichar: montou uma equipe talentosa e trouxe de volta uma das criadoras da série, a japonesa Rieko Kodama. O resultado foi um poderoso cartucho de 24 mega (vendido a absurdos 80 dólares na época) e de altíssima qualidade técnica para o Mega Drive. Desde o primeiro *Phantasy Star* um jogo da franquia não parecia tão "vivo": os cenários e animações de batalha eram de cair o queixo; a trilha sonora incluía temas clássicos da série remixados; e o memorável time de heróis era a cereja no bolo do RPG que amarrou a trama de todos os títulos anteriores e fechou a série com chave de ouro. Vale a pena jogar os quatro em sequência só para ver todas as pontas soltas se unindo aqui.

Uma série que merece figurar no Hall da Fama ocupado por RPGs eternos

Breath

Of Fire

Uma série de RPGs que divide seu tempo em confrontos com baratas e a salvação do mundo

Por Orakio "Gagá" Rob

Pense rápido no nome de duas séries de RPG. A não ser que você tenha sido influenciado pelo título desta reportagem, certamente lembrou de *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Além desses grandes nomes, há uma infinidade de séries "esquisitonas", adoradas loucamente por caçadores de pérolas escondidas, como *Megami Tensei*, *Tengai Makyou* e outras que conquistaram o status de "cult".

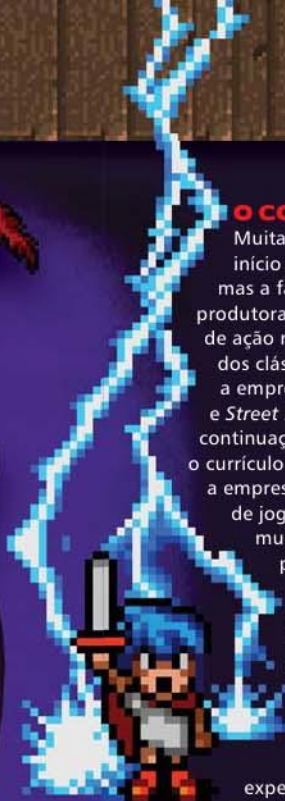
Mas flutuando em uma espécie de limbo entre essas duas categorias, existe uma série de RPGs com cinco títulos lançados, todos ambiciosos e bastante conhecidos, porém distantes da popularidade gigantesca das superproduções da Squaresoft e Enix. Conheça (ou relembre) *Breath of Fire*, uma série de RPGs como nenhuma outra.

BREATH OF FIRE

SUPER FAMICOM . 1993
SUPER NINTENDO . 1994

O COMEÇO DA SAGA

Muita água correu desde o início da década de 1990, mas a fama da Capcom como produtora de grandes títulos de ação não mudou. Muitos dos clássicos que definiram a empresa, como *Mega Man* e *Street Fighter*, recebem continuações até hoje. Com o currículo de respeito que a empresa tinha nesse tipo de jogo, certamente foi muito curioso quando o primeiro *Breath of Fire* (chamaremos apenas de *BoF* daqui para frente) foi lançado para o Super Famicom em 1993.

Não que a Capcom não tivesse feito suas experiências no estilo (vide *Willow*, RPG de ação lançado para o NES quatro anos antes), mas *BoF* era seu primeiro RPG tradicional, com claras semelhanças com a série *Final Fantasy*. Não por acaso, o lançamento americano do primeiro título ficou por conta da Squaresoft (hoje Square Enix). A Capcom, acostumada a localizar para o mercado ocidental títulos com muito menos diálogos, não tinha estrutura para traduzir um roteiro tão grande — como a péssima localização para o segundo *BoF* foi feita pela própria Capcom, a ideia não foi das piores.

Para entrar na cidade de Nanai, espere a noite chegar. O guarda vai cair no sono...

Pena que a localização andou a passos lentos, e o jogo teve que encarar a forte concorrência de *Final Fantasy VI*, lançado nos Estados Unidos pela mesma Squaresoft apenas dois meses depois. Apesar disso, não havia

PARA OS COLECIONADORES...

Os fãs mais apaixonados por Breath of Fire movem céus e terra para conseguir alguns dos itens que a Capcom lançou sobre a série. Não é muito fácil achar estas pérolas à venda, sendo necessário recorrer a lojas japonesas e contar com um pouco de sorte.

BREATH OF FIRE ORIGINAL SOUNDTRACK SPECIAL BOX

Uma caixa com onze CDs com a trilha sonora dos cinco jogos. A coletânea não tem o menor pudor em ocupar três CDs para apresentar toda a trilha de *Breath of Fire III*, o que deve dar uma ideia de como o pacote é completo.

BREATH OF FIRE OFFICIAL COMPLETE WORKS

Incluindo arte de qualidade referente aos cinco jogos, este livro lançado no Japão em 2005 é um pequeno tesouro. Todos os heróis ganharam seu espaço, e alguns dos desenhos são simplesmente fabulosos. É um tesouro imperdível!

MANGÁS OFICIAIS

Estes dois mangás, licenciados pela Capcom e lançados há mais de dez anos, são bem difíceis de se conseguir. Felizmente, algum fã camarada comprou e digitalizou os dois, e sem muito esforço você encontra as páginas digitalizadas na internet. Se preferir procurar em sites de leilão japoneses, aí vão os nomes: *Breath of Fire: Ryu no Senshi* (ブレスオブファイア 竜の戦士) e *Breath of Fire: Hime no Oujo* (ブレス オブ ファイア -翼の王女-). Outros mangás também foram lançados para BOFIV.

tantos RPGs disponíveis em solo americano, e *BoF* conquistou um bom número de fãs.

Uma descrição básica não faz o jogo parecer impressionante: RPG japonês, com batalhas aleatórias por turno, ambientado em um mundo medieval. A trama é boa, mas convencional. Tudo leva a crer tratar-se de um RPG como qualquer outro, só que sem a produção milionária e o primor técnico de um *Final Fantasy*. Talvez por isso *Breath of Fire* passe desapercebido por tantos jogadores: para que o jogo brilhe, você precisa jogá-lo. Descrições dificilmente fazem jus aos seus verdadeiros trunfos.

A abertura do jogo apresenta aos jogadores uma narrativa sobre o clã dos dragões e a grande guerra que o dividiu em uma disputa pelo poder da deusa Tyr (Myria no resto da série). A deusa fomentou a guerra entre os dois lados, quase promovendo a extinção do clã dos dragões. Foi então que um guerreiro, apoiado por sete companheiros, aprisionou Tyr usando seis chaves especiais. Séculos depois, o clã dos dragões negros traz novamente ao mundo o poder de Tyr para espalhar a destruição, e cabe ao jovem Ryu, membro do clã dos dragões da luz, a missão de encontrar as seis chaves e mais uma vez pôr Tyr "atrás das grades". E a trama não vai muito além do que esse prólogo sugere. Não há surpresas bombásticas nem viradas dramáticas no roteiro. A graça não está na história em si, mas na forma como ela é contada.

Ox quebra paredes e pedras que bloqueiam o caminho em becos e labirintos

Se um encontro aleatório ocorrer enquanto você atravessa uma ponte, a batalha ocorre no cenário adequado em uma nova perspectiva

UM GRUPO DIFERENCIADO

Em sua jornada, Ryu vai conhecer sete outros personagens que vão acompanhá-lo. Alguns deles são recorrentes na série, dando as caras em aparentes reencarnações nos outros jogos. Eles talvez sejam o maior trunfo do jogo: são todos carismáticos, únicos e bem desenvolvidos, com exceção de Ryu que é o clássico "herói mudo": ele não diz uma palavra, embora fique bem claro que dialoga com os outros personagens do grupo. É uma velha estratégia para fazer com que o jogador se identifique com o herói, pois sem um diálogo pré-definido o jogo não coloca palavras na boca do jogador-herói, que pode imaginar suas próprias falas como bem entender. Como os quatro jogos têm basicamente o mesmo protagonista, a ideia funciona bem, evitando que fique cansativo jogar sempre com o mesmo personagem e ao mesmo tempo dando a impressão de que o mesmo homem está vivendo as cinco aventuras.

A grande diversidade do grupo ajuda bastante: Ryu, Nina e Karn são o mais próximo que temos de seres humanos; exceto, é claro, pelo fato de o primeiro se transformar em dragão, da segunda ter asas e do terceiro ser capaz de se fundir a outros personagens. Bo é um lobo arqueiro; Gobi, um peixe comerciante; Ox é um monstro peludo e incrivelmente forte; Bleu é uma misteriosa entidade metade mulher, metade serpente com grandes poderes mágicos; e Mogu é uma toupeira simpática. Além de muito bem desenhados (obra de Keiji "Mega Man" Inafune), todos têm suas respectivas tribos. Ninguém existe

Retrato de Arthur, herói de Ghouls n' Ghosts, na parede

isoladamente no jogo, e você pode visitar seus vilarejos, conversar com seus parentes e amigos e conhecer um pouco sobre a vida de cada uma das raças, o que torna o mundo de *BoF* um lugar muito bem desenvolvido, variado e interessante para se aventurar.

Cada personagem tem uma habilidade, além das diferenças naturais em combate. Ryu, por exemplo, gosta de pescar. Adquirindo diferentes tipos de varas e iscas, ele pode pescar em pontos específicos do mapa e obter itens não encontrados em lojas ou labirintos. Nos títulos seguintes, a Capcom foi desenvolvendo um minigame de pesca cada vez mais interessante, sobre o qual

Chun Li também faz uma pontinha, em um evento na cidade de Bleak

vamos falar mais adiante.

Bo, por sua vez, é capaz de atravessar florestas no mapa e alcançar regiões antes inacessíveis ao grupo. Por pertencer a uma raça de caçadores, ele também pode caçar os animais que aparecem eventualmente no mapa, obtendo itens bastante úteis. O sistema de caça não é dos mais brilhantes no primeiro jogo, já que além de precisar de habilidade para alvejar os animais o jogador também precisa "competir" com as batalhas aleatórias — enquanto se movimenta para buscar um bom ângulo para disparar a flecha você pode entrar em um combate, e aí a caça vai para o beleléu.

Gobi pode virar um peixe gigante e transportar o grupo

Zog é um imperador capaz de transformar-se em dragão e, claro, almeja dominar o mundo

livremente pelo mar, evitando até as batalhas aleatórias. Seu povo é famoso pelo comércio, e em certas ocasiões Gobi pode assumir o balcão de uma loja. Em seu modo comerciante, ele não só pode vender itens como também adquiri-los de outros clientes. Inusitado, no mínimo.

Essas habilidades adicionam minigames divertidos e que revelam itens úteis, mas há outras ainda mais interessantes. O homem-fera Ox pode usar sua força para quebrar paredes que já estejam meio comprometidas; Mogu cava itens em regiões cobertas por terra; e Karn abre portas trancadas com cadeados. Só que desde o início do jogo você vai passar por áreas do mapa e labirintos com esse tipo de obstáculo/terreno, bem antes de contar com essas habilidades. É preciso ter boa memória (e muito tempo livre) para retornar a essas regiões mais tarde, quando o personagem capaz de explorá-las estiver no seu grupo. Lembra um pouco *Metroid*, onde certas áreas só podem ser alcançadas com o equipamento correto.

FUSÕES E TRANSFORMAÇÕES

Você deve estar imaginando que os oito personagens não possam estar no seu grupo ao mesmo tempo, levando àquele clássico problema dos RPGs em que você escolhe seus quatro personagens

Cort encolhe o grupo, que foge por um buraco de rato na parede e enfrenta uma... barata!

favoritos e deixa os outros "no banco". Mas aqui é possível ter até sete personagens no grupo ao mesmo tempo, embora não do jeito que você imagina, graças à habilidade especial de Karn.

Se você correr para zerar o jogo, sem explorar muito o mundo de *BoF*, provavelmente vai passar batido pelo talento oculto de Karn. Mas se procurar bem, vai conquistar em pontos diferentes a capacidade de fundir o personagem a outros heróis. Dentre as fusões possíveis, a mais poderosa une Karn, Bo, Ox e Gobi em uma superforma poderosíssima. As fusões são curiosas porque resultam em um novo personagem que mistura as características físicas dos heróis envolvidos, de modo que você tenha mesmo a sensação de estar jogando com todos eles. Você só vai ter que deixar um único personagem "no banco" (provavelmente Mogu, que aparece bem perto do fim do jogo e... bem, ele está em desvantagem porque é uma toupeira). Também é ótimo ver que mesmo os personagens "encostados" continuam ganhando experiência junto com os heróis ativos.

As fusões e transformações são parte importante do estilo de *BoF*. Karn não é o único capaz de se transformar: Nina acaba conquistando a habilidade de virar um pássaro gigante para conduzir o grupo pelo mapa, e Ryu pode assumir a forma de diferentes tipos de dragões em combate; uma delas reúne todos os oito personagens em uma única e poderosíssima forma. O conceito de transformação vai tornar a aparecer no próximo jogo da série, de forma ainda mais divertida.

UM MUNDO COM VIDA

Só com as características únicas de cada personagem, já dá para perceber que *BoF* não é um clone de *Final Fantasy*. Mas não para por aí não: em seu primeiro passeio pelo mapa, você logo vai perceber que o tempo passa, e que em alguns minutos a manhã vira tarde e noite. O cenário de batalha muda, refletindo o

Com a ajuda do robô gigante, o grupo desobstrui o fluxo do rio

PASSAGEM DO TEMPO

Nos primeiros jogos, o tempo passa e a manhã dá lugar à tarde e à noite. Dependendo da hora em que as cidades são visitadas, os eventos podem mudar.

Logo no início da aventura, para entrar em uma região tomada pelas tropas inimigas, você deve esperar anoitecer para que o vigia durma. Já em Romero, durante o dia os moradores comentam que os mortos estão se levantando de seus túmulos. Volte à noite para conferir o que acontece!

Outra coisa que por vezes dá resultado é voltar a uma cidade após algum tempo. Quando o Ryu de *BOF I* chega a Camlon, a cidade está em ruínas. Depois de livrar a população do problema e viver algumas aventuras, Ryu pode retornar e encontrar um cenário bem diferente, com as casas restauradas e uma estátua erguida em praça pública em sua homenagem.

horário. O interessante é que a passagem do tempo foi integrada à jogabilidade, e em diversos momentos você precisa esperar a hora certa do dia para realizar alguma tarefa. Para entrar em uma cidade tomada pelos dragões negros, por exemplo, Ryu deve esperar a noite cair, pois o vigia tira um cochilo... na cidade de Romero, todos os moradores se retiram para suas casas durante a noite, porque nessa hora os mortos do cemitério local se levantam para perambular pelas ruas.

Com o desenrolar da aventura, outras mudanças relacionadas ao tempo ocorrem. Se depois de algum tempo Ryu retornar a uma das primeiras cidades visitadas (e que ele salva em seu primeiro ato heroico), vai ser recebido com muita festa e dança para celebrar a inauguração da estátua que a população local esculpiu em sua homenagem.

O que se nota em *BoF* é um nível de atenção aos detalhes raramente visto em jogos da época. Além de apresentar alguns dos mais belos gráficos dentre os RPGs daqueles tempos, há sempre alguma coisa se movimentando no cenário. Na cidade de Wyndia, por exemplo, o jogador passeia entre cachoeiras e moinhos de vento animados e muito bem desenhados. Em Tunlan, canais formam diversas quedas d'água e patos nadam placidamente. É comum encontrar três ou quatro tipos diferentes de casas em uma mesma cidade, em vez de um modelo único padronizado.

Também não há economia nos cenários de batalha. Se em um labirinto você entrar em combate ao cruzar uma ponte, o cenário de batalha vai mostrar a ponte. Ao enfrentar um inimigo no topo de uma torre, o cenário de batalha mostra até a escadinha que você subiu para alcançar o topo, e a floresta e o rio que cercam a torre, lá embaixo. Pise nos esqueletos espalhados pelo chão de uma caverna para ouvir o tilintar dos ossos; gotas pingam sobre poças d'água e fazem barulho; ratos correm pelos muros; nota-se a luz acesa das casas pelas janelas durante a noite. São detalhes que mesmo atualmente são esquecidos por muitos jogos.

Depois de destruir uma cidade sob o controle do General, o robô tem uma crise de consciência e se lança dentro do vulcão

ENTRANDO EM COMBATE

Os combates seguem o estilo tradicional: andando pelo mapa ou pelos labirintos você entra em batalha aleatoriamente. A tela

Gobi pode se transformar em um enorme (e engraçado) peixe, evitando as batalhas aleatórias no fundo do mar e passando por cima de obstáculos naturais

Durante a noite, os habitantes de Romero retiram-se para suas casas, e os zumbis ganham as ruas

se apaga e volta a acender com a cena do combate. Os gráficos mais uma vez se destacam, com personagens grandes e detalhados, cenários bonitos e visão isométrica, algo bastante incomum nos RPGs da época. Também é possível posicionar estrategicamente os heróis em duas fileiras diferentes (pode ser interessante deixar os mais fracos no pelotão de trás, para que ganhem bônus de defesa). A quantidade de batalhas aleatórias é bem alta, mas *BoF* presta um grande serviço ao oferecer o modo de batalha automática. A batalha pode correr sozinha por vários turnos, com todos os seus personagens usando ataques normais. Se a coisa ficar preta e você sentir que um personagem está em maus lençóis, basta apertar um botão (uma ideia que é aplicada nos episódios atuais de *Final Fantasy*). Ao fim do turno atual, a batalha volta ao modo manual para recuperar as energias com itens ou magias.

Uma ideia que talvez não tenha sido tão boa assim é o "mistério" em torno da energia dos chefes. Como todos os inimigos do jogo, os chefes têm uma barra de energia. Só que quando a barra deles chega ao fim, surge uma mensagem indicando a fúria do seu inimigo, e ele continua vivo, com uma barra extra invisível de energia. A batalha ainda pode se prolongar por vários turnos, e é de se perguntar que utilidade a barra de energia tem, uma vez que não representa a verdadeira situação do seu adversário... Como nos RPGs tradicionais,

Membro do clã de caçadores, o povo da floresta, Bo é quase equivalente a um elfo

cada personagem conta com seu grupo particular de magias. As magias de efeito, que diminuem a defesa do inimigo e o ataque dos heróis (dentre outras coisas), têm grande utilidade. Como há uma abundância de itens encarregados de recuperar seus pontos de magia, dá para se divertir bastante com os ataques mágicos dos personagens e ainda recarregar as baterias antes do combate com os chefes.

Aliás, item é o que não falta em *BoF*. Há vários itens diferentes para restaurar os pontos de força e magia (incluindo a carne dos alces que Bo pode caçar), e para estimular o jogador a fazer um bom suprimento deles, as lojas vendem "pacotes" de ervas. Comprando dez desses pacotes você já fica com quase cem ervas no inventário. Mas convém maneirar no estoque, porque a quantidade de itens que o jogador pode carregar é limitada. Felizmente, os mais materialistas não precisam descartar ou vender itens por causa disso, podendo armazená-los em guarda-volumes em algumas cidades.

A cidade dourada de Auria

E é bom o jogador se prevenir mesmo antes de partir para os labirintos, porque eles são grandes e estão entupidos de batalhas e enigmas. Uma das salas exibe pisos com setas que tomam a tela quase inteira. É preciso seguir o caminho correto no mar de setas para alcançar a saída. O problema é que as batalhas aleatórias não param de acontecer, o que dá uma certa urgência à solução dos enigmas. Como você precisa voltar e tentar um novo caminho várias vezes até acertar, a quantidade de combates pode ser enervante. Por outro lado, os desafios são engenhosos na medida certa, nem muito fáceis, nem muito difíceis. Tenha em mente que você vai ter que voltar a alguns labirintos mais tarde, se quiser desbravar áreas que só possam ser acessadas com personagens adquiridos posteriormente.

FANTÁSTICO

Embora a trama não seja particularmente brilhante, ela está longe de ser entediante. Os eventos são interessantes e envolventes, e o jogador vai passar por batalhas marinhas, comandar um robô gigante e viver muitas aventuras. É um prazer descobrir mais sobre o mundo do jogo, conhecer melhor a história de cada raça, e correr atrás dos muitos e muitos extras escondidos. Há muitas possibilidades de exploração, e quem quiser descobrir tudo vai investir longas horas. Alguns desses extras têm influência na história, como o poder definitivo do dragão de Ryu. Dá para terminar sem encontrá-lo, mas nesse caso você vai ter que se contentar com o final ruim (sim, há dois finais diferentes).

Verdade seja dita, a trama é mais complexa do que poder parecer em um primeiro momento. As coisas parecem simples quando você encara *BoF* como um jogo individual, separado do resto da série. Mas a história ganha profundidade nos dois jogos seguintes, que compõem uma trama única que atravessa os séculos. O terceiro jogo é particularmente interessante nesse sentido, e pode fazer o jogador sentir vontade de terminar o primeiro outra vez para enxergar as coisas sob uma outra óptica... não, não vamos estragar a surpresa.

A trilha sonora também foge ao padrão da maioria dos RPGs. Os temas são diversificados, compostos a quatro mãos pela equipe Alph Lyla da Capcom, e não seguem o estilo clássico de *Final Fantasy* e outros títulos da época. Mas isso não quer dizer que a trilha se restrinja aos eletrizantes temas de ação: há músicas de grande qualidade para os momentos mais solenes. O tema do mapa muda no meio da aventura, para não cansar o jogador. De modo geral, o trabalho sonoro excêntrico é de alto nível e se encaixa bem com a atmosfera do jogo.

Finalmente um RPG no qual o jogador pode acabar preso se abrir um baú na casa de alguém

No início, as ilustrações eram mais ingênuas, como em uma aventura infantil

Como já foi dito, para entender qual é a graça de *BoF* é preciso jogá-lo. Sua trama pode não ser épica e complexa como a de outros jogos do gênero, as músicas não são orquestradas, e pelas fotos pode parecer que este é só mais um RPG, mas ele faz tantas coisas certas, e oferece um mundo tão amplo e variado, que em poucas horas o jogador se vê envolvido por sua jogabilidade única e por seu enorme carisma.

Mogu pode cavar buracos e encontrar itens escondidos no cenário

Quem quiser experimentar o jogo pode recorrer a duas fontes diferentes: a primeira é o cartucho original para o Super Nintendo, e a segunda é uma versão lançada para o Game Boy Advance. A versão para o portátil da Nintendo passou por algumas modificações gráficas e ganhou alguns recursos extras, como a possibilidade de salvar o jogo a qualquer momento da aventura (essencial para um portátil). Infelizmente, o som perdeu muita qualidade.

APRIMORANDO A FÓRMULA

O sucesso do primeiro jogo garantiu uma continuação para o natal japonês de 1994. Construído com base nas sólidas fundações do antecessor, *Breath of Fire II* apresenta uma versão revista e ampliada de tudo o que o primeiro tinha de bom: os gráficos, o sistema de jogo, os minigames, tudo foi sensivelmente melhorado na continuação, que se não é tão revolucionária, certamente é um aperfeiçoamento da fórmula.

Breath of Fire II é uma continuação direta da história. Embora se passe quinhentos anos depois, o jogador logo vai notar que os heróis da vez, Ryu e Nina, têm mais em comum com os protagonistas do primeiro jogo do que apenas o nome. Ambos guardam óbvias semelhanças físicas com os heróis anteriores, e o jogo se encarrega de traçar a ligação entre as duas Ninas. Quanto a Ryu, acredita-se que seja uma reencarnação do primeiro personagem. Keiji Inafune cedeu a cadeira de artista da série a Tatsuya Yoshikawa, que elaborou o novo visual dos dois heróis principais e ainda criou os novos coadjuvantes. Yoshikawa continuou criando os personagens da série até o último título, *Dragon Quarter*.

Não é preciso mais do que alguns minutos de jogo para se perceber o tom mais sombrio da trama. Na abertura somos apresentados a Ryu ainda em sua infância, criado com sua irmã por um pai carinhoso. Em um dia qualquer, em uma sequência misteriosa de eventos, toda a cidade parece ter a existência de Ryu

Viu um matinho verde balançando? Pule nele para levar Bow ao minigame de caça

Os desenvolvedores de Breath of Fire parecem mesmo obcecados por sapos...

apagada de sua memória. Renegado pelo próprio pai, Ryu sai da cidade e busca abrigo em uma igreja vizinha. Lá ele conhece um órfão chamado Bow. Depois de cometerem um pequeno furto, os dois fogem no meio da noite. A chuva forte os força a achar abrigo em uma caverna escura, e lá as duas crianças têm seu primeiro encontro com um demônio enorme e assustador... o encontro é a última cena da infância de Ryu. Depois dele, anos se passam e os dois personagens começam vida nova em outra cidade.

Mais uma vez, o lançamento veio em má hora: no Japão, saiu no mesmo mês em que a Sony lançava o Playstation. Nos Estados Unidos, chegou quatro meses depois do histórico arrasa quarteirão *Chrono Trigger*, que reduziu a poeira qualquer jogo do gênero (bom ou não) que ousasse ser lançado na época. Mesmo assim as vendas foram muito boas, e o jogo conquistou um bom público, chegando a impulsionar as vendas do título anterior.

Desta vez a localização para o mercado ocidental ficou por conta da própria Capcom. Os fãs da franquia são unânimes em classificar o trabalho como desastroso: há erros ortográficos, falta de padronização, opções de Sim e Não trocadas em diálogos, trechos confusos e difíceis de compreender, uma "crássica" mensagem de "Thank you very match" nos créditos finais e até um personagem que manda o jogador para a cidade errada!!! Embora o trabalho de localização realizado pela Capcom seja ampla e justamente criticado por suas falhas, há um lado positivo nele: ao contrário do que acontecia com os jogos da Squaresoft no mercado ocidental, a trama controversa, centrada em uma religião que engana o povo, difundida por sacerdotes gananciosos e aproveitadores, chegou intocada ao nosso lado do mundo. Os orientais são muito mais liberais em suas críticas à religião, e na maioria das vezes uma trama desse tipo acaba mutilada na transição para o inglês. Não se sabe se foi coragem ou falta de experiência da Capcom, mas nós certamente agradecemos.

NOVOS AMIGOS

Além da trama mais sombria e caprichada, há muitas outras melhorias aqui, a começar pelos gráficos, que ficaram ainda mais bonitos. Os cenários de batalha e os monstros ficaram especialmente bem feitos. A atenção aos detalhes permanece, com ambientes bem animados e coloridos e muitos cenários de batalha.

Ryu continua curtindo uma boa pescaria, mas desta vez seu talento garantiu um minigame mais elaborado. Ao ver um peixe pulando no mapa, o jogador pode entrar no modo de pescaria, com tela própria e visão lateral. Escolha uma vara, uma isca e dose a força na hora de puxar o peixe para conquistar itens especiais. O herói continua podendo se transformar em dragões durante o combate, mas o efeito da transformação dura apenas um turno, o que não é tão interessante quanto o visto no primeiro jogo.

Tirando as mudanças no visual, Nina é praticamente a mesma do primeiro jogo. Preenchendo a vaga de Bo temos Bow. Embora ambos sejam completamente diferentes (Bow é um homem-cão orelhudo), a habilidade de caça do novo personagem lembra a do outro. A diferença é que aqui também temos

Os gráficos de batalha receberam um belo upgrade

um minigame de caça bastante aprimorado, que leva o jogador a uma tela independente, onde ele pode caçar sem ter que se preocupar com batalhas aleatórias.

Rand parece um tatu musculoso, e tem a habilidade de virar uma bola e rolar em linha reta sem ser afetado por batalhas aleatórias. Katt é a mulher-gato; esquentadinha e divertida, usa seu bastão para derrubar obstáculos que impedem o avanço. Sten é um macaquinho que pode parecer bobo no início, mas seu moral cresce ao longo da trama e ele pode cruzar abismos se houver um ponto de apoio do outro lado.

O homem-sapo Jean é um dos favoritos. Além do visual interessante e da capacidade de atravessar diversos obstáculos do mapa transformado em um sapo

RYU, O PREFEITO-HERÓI

Uma das coisas mais divertidas do segundo *Breath of Fire* é cuidar do desenvolvimento de sua própria cidade. Em um dado momento do jogo você conhece três carpinteiros, e deve escolher um deles para construir suas casas.

Dependendo do carpinteiro escolhido, a arquitetura local muda e diferentes estabelecimentos são abertos. Escolhendo o carpinteiro mais moderno, por exemplo, sua cidade ganha um bar onde você pode obter estatísticas variadas sobre seu jogo. Os outros dois carpinteiros nós vamos deixar por sua conta...

Outra coisa curiosa é convidar NPCs (personagens controlados pelo computador) para morar em sua cidade. Há vários personagens precisando de um cantinho para viver, e se escolher bem (as vagas são limitadas!) você pode conseguir até magias exclusivas.

BOFIII e *IV* mudam um pouco as coisas. Neles, a ideia é ajudar um grupo de fadas a desenvolver uma cidade própria. Aqui a função de gerenciamento é mais acentuada, com o jogador delegando tarefas de construção de casas, terraplanagem, criação de empregos às fadas disponíveis. Conforme a população cresce, a complexidade também vai aumentando.

O minigame das fadas está mais desenvolvido no quarto jogo: as fadas têm estatísticas individuais, e você pode ditar o ritmo de trabalho delas, além de delegar funções específicas a cada uma como já acontecia em *BOFIII*.

Criar monstros assustadores e impressionantes com pixels é a marca dos RPGs clássicos

gigante, ele tem uma atitude calma e despreocupada, e é o pivô da cena mais divertida do jogo: uma "apetitosa" competição culinária envolvendo um pudim de moscas e outras "iguarias". Completando o time oficial temos Spar, um ser-planta que... bom, ele é uma planta e não sabemos muito sobre ele. Sua capacidade de atravessar florestas e conversar com grandes árvores sagradas revela-se bastante útil.

BoFII também tem um personagem secreto, uma face conhecida do primeiro jogo que só os jogadores mais aventureiros vão conseguir recrutar... e essa é outra surpresa que não pretendemos estragar.

Não é mais possível fundir dois ou mais personagens em um só, e agora os heróis que ficam no banco de reservas não ganham mais experiência. Por outro lado, o jogo exige as habilidades específicas de cada personagem regularmente e isso incentiva a dar oportunidade para todos eles. Isso poderia ser algo ruim, já que você seria forçado a jogar com um personagem do qual não gosta. Felizmente agora contamos com um divertido sistema de transformação dos personagens...

MAIS TRANSFORMAÇÕES

Em um dado momento da aventura, Ryu encontra uma senhora que realiza fusões de pessoas com os xamãs do fogo, gelo, vento e trovão. Claro, cabe a você encontrá-los, e como eles não são obrigatórios para a conclusão, você vai ter que explorar o mundo de *BoFII*. Porém, ao encontrá-los, você pode tentar diferentes combinações de xamãs com seus personagens. Algumas fusões resultam apenas em bônus nas estatísticas, mas combinações específicas fazem seu personagem se transformar completamente. Spar, por exemplo, pode não ser um personagem muito atraente, mas em uma de suas possíveis fusões transforma-se em uma pequena e simpática bruxinha entupida de pontos de magias. Experimentar todas as combinações possíveis pode tomar horas, e aumenta a vida útil do jogo. Fora que se contarmos as fusões como personagens novos (o que faz sentido), o elenco dobra de tamanho.

Ainda há algumas outras possibilidades de personalização. Em certos momentos um personagem ou outro pode se oferecer para ensinar uma nova magia a um dos heróis do grupo. Você escolhe quem deve aprender a magia e com isso pode evoluir os personagens seguindo sua própria estratégia.

O estoque de boas ideias não termina por aí. Nas primeiras horas de jogo, Ryu e Bow conhecem um velho que mora em uma casa caindo aos pedaços. Bow passa uns tempos com ele e aproveita para ajudar nos reparos. Outros personagens começam a ajudar também, e logo o grupo vai construindo outras casas ao redor, criando uma nova cidade. Após um feito heroico em uma vila, o jogador pode recrutar um dos três carpinteiros locais para dar uma força. Cada carpinteiro constrói um tipo de casa diferente, abrigando estabelecimentos diferentes. Em momentos específicos do jogo, Ryu encontra pessoas que precisam de um lugar para morar. Não há espaço para todos, e é preciso terminar o

HISTÓRIA DE PESCADOR

Todos os jogos trazem encarnações diferentes de um mesmo herói, e todas elas compartilham um gosto incomum pela pescaria.

No início da série, a pescaria tem pouca importância e complexidade: você só precisa se preocupar em obter a melhor vara de pescar do jogo, se posicionar diante de um poço e ver no que vai dar. Dá até para pescar itens secretos em poços específicos.

As coisas mudam no segundo jogo: a pescaria ganhou tela própria, e não só a vara como o tipo de isca podem afetar seus resultados. Cada isca atrai um tipo diferente de peixe, e você deve dosar a força para não arrebentar a linha.

O auge do minigame de pescaria está mesmo no terceiro jogo. A complexidade aumenta muito, e não só há vários tipos de peixes como eles são pesados e atraídos por estilos diferentes de "puxadinhas" de linha. Para dosar a força corretamente você usa o controle para manter o peixinho dentro da faixa verde, como mostra a foto. Claro, o peixe não para de se mexer, e você precisa "rebolar" com a faixa para não soltar o bichinho. Há vários pontos de pescaria espalhados pelo mapa, cada um com peixes diferentes, e dá até para pescar um peixe-vendedor (da raça de Gobi, do primeiro *BOF*) e comprar itens.

BOFIV não adiciona muito à fórmula, sendo praticamente um repeteco do minigame de _BOFIII_ com gráficos melhorados. Infelizmente, a pescaria perdeu em importância e parece menos integrada ao jogo, mas ainda assim é muito divertida.

I

II

III

IV

jogo várias vezes para conhecer todos os tipos de estabelecimentos possíveis, e para saber o que cada possível "inquilino" vai oferecer à sua cidade. Escolhendo bem, você pode até ganhar magias exclusivas. O mais interessante dessa espécie de minigame é a forma como ele se integra à trama principal.

UM MUNDO MAIS CRUEL

O mundo ainda é amplo e variado, e explorá-lo continua sendo muito divertido. O número de batalhas aleatórias, porém, parece ter aumentado ainda mais, e

Erros de gramática não eram raros nas versões americanas

a dificuldade é bem alta. Há enigmas implacáveis e agir errado na solução de alguns deles pode forçá-lo a refazer uma seção inteira do labirinto. Em um momento especialmente cruel, o jogador escala uma montanha enfrentando uma legião de monstros, e ao chegar no topo precisa colher um cogumelo exatamente igual ao mostrado por um sujeito alguns minutos antes. Só que todos os cogumelos têm a mesma cor e seus padrões são parecidíssimos. Erre, e você volta para a base da montanha. Em outra seção, um velhinho diz ter problemas para enxergar de perto, e para que o jogador experimente essa sensação, uma lente envolve os personagens e cobre a visão das paredes mais próximas, confundindo a exploração. Quem curte um desafio vai adorar isso tudo.

Pouca coisa mudou nos combates: você continua usando quatro personagens em batalhas por turnos. A interface de seleção de comandos continua boa e mantém o prático recurso de batalha automática. A novidade fica por conta das habilidades específicas de cada personagem durante o combate. Ryu pode recuperar pontos de energia usando o comando "guts"; Katt provoca o inimigo e atrai seus ataques com o comando "dare". Essas e outras habilidades podem ser bastante úteis, pois há uma boa quantidade de batalhas aleatórias, e a dificuldade pode ser bem alta em diversos pontos.

Felizmente a interface teve várias pequenas melhorias. Se antes era preciso entrar na tela de status para trocar a ordem dos personagens e aproveitar as habilidades especiais do líder do grupo, agora basta usar os botões L e R. Ao contrário do primeiro jogo, os lojistas dizem para que servem os itens que vendem.

Sten pode se esticar para cruzar pequenos abismos, se houver um poste do outro lado

Os chefes não têm mais uma barra de energia que engana o jogador. Bom, na verdade eles não têm barra de energia, porque na primeira aparição nenhum inimigo tem a energia revelada. Só depois de derrotar um tipo de criatura sua energia passa a aparecer, como se você estivesse aprendendo por sua própria experiência.

RPG PARA FORTES

Aprender sobre o mundo de *BoFII* é ainda mais importante do que no primeiro jogo. Em alguns momentos pode ser difícil saber para onde ir. Para encontrar uma personagem essencial à conclusão do jogo, um homem diz a você que a referida moça está em um restaurante. Onde fica o tal restaurante? Só quem explorou o mundo e participou do evento opcional anteriormente vai saber. Mais uma vez há dois finais possíveis, e se você não localizar uma certa personagem muito bem escondida, e não explorar direitinho a cidade que Ryu gerencia, vai ter que engolir o final ruim. A verdade é que *BoFII* não é um jogo "para os fracos". É preciso dedicação e um interesse genuíno pela exploração para terminar de forma satisfatória. Não seria exagero dizer que o segundo *BoF* é o que mais investe na carga dramática, com muitas cenas de sacrifícios e despedidas, mas parece que para cada cena mais tocante há uma outra muito engraçada, e desse jeito o roteiro mantém um raro equilíbrio emocional, descendo redondinho do início ao fim sem cansar.

Continua havendo uma boa quantidade de itens disponíveis. A variedade de equipamentos não afeta apenas os valores de ataque e defesa: alguns equipamentos possuem poderes especiais, e o jogador pode experimentar combinações de equipamentos e itens para elaborar estratégias diferentes para enfrentar os chefes. Há muita flexibilidade na preparação para cada batalha, mas você vai ter que usar e abusar dos minigames de pesca, ou de um possível cozinheiro que pode acabar firmando residência em sua cidade, para conseguir os itens mais exóticos. Mais uma vez, os mais intrépidos e dedicados são premiados.

A trama segue uma linha narrativa relativamente fixa, mas alguns eventos opcionais podem mudar os acontecimentos perto do final. Além desses pequenos desvios na trama, há outros eventos menores que mudam de acordo com as ações do jogador. Na luta contra Katt no coliseu, por exemplo, se o jogador pressionar o direcional na hora exata, evita que Katt seja atingida por um dardo envenenado. Ela sobreviveria de qualquer maneira, mas acaba entrando para o seu grupo mais cedo, o que torna mais fácil a batalha contra o próximo.

Além do original para Super NES, *BoFII* ganhou uma boa versão para o Game Boy Advance e é possível comprá-lo na loja virtual do Wii.

A trama de *BOFII* é bem mais sinistra, envolvendo demônios e alguns momentos aterrorizantes

PLAYSTATION . 1997
PSP . 2005

UM NOVO MUNDO... DE POLÍGONOS

Competir com a Squaresoft no mercado de RPGs é mesmo uma tarefa ingrata. Em janeiro de 1997, *Final Fantasy VII* caía como uma bomba sobre o PlayStation japonês. O sucesso foi avassalador, e boa parte dos RPGs lançados para o console nos anos seguintes adotaram uma fórmula parecida: cenários pré-renderizados, com muitos detalhes e enorme beleza, porém com interação limitada, somados a personagens poligonais que ofereciam maior liberdade de movimentação, mas que cobravam um preço: eram menos detalhados e mais "quadradões".

A fórmula caiu como uma luva para muitos outros excelentes RPGs, como *Chrono Cross*, mas não servia para *BoF*, um jogo que se focava em seus personagens belos, coloridos e carismáticos, e em um mundo vivo com o qual o jogador podia interagir. Para levar a série para o mundo tridimensional do PlayStation, a Capcom inverteu a fórmula da Square: usou cenários poligonais simples, porém mais interativos do que os pré-renderizados, e sprites bem desenhados e cheios de personalidade, porém não tão versáteis, para recriar seus personagens. Embora tenha lá suas falhas, pode-se dizer que a ideia de *BoFIII* deu certo, e aqui no Brasil em especial, os fãs adoraram o novo estilo: as partes III e IV são frequentemente citadas como as prediletas dos nossos jogadores.

Dessa vez a Capcom não dormiu no ponto, e agilizou a localização para o inglês (de maior qualidade do que a dos jogos anteriores, mas ainda assim longe do ideal), chegando ao mercado americano cinco meses antes de *FFVII*. O púbico americano adorou esse RPG da nova geração, e até hoje ele é o mais vendido da série.

A maior novidade em *BoFIII*

Ryu desperta de seu sono em sua forma de dragão

é mesmo a transição para o mundo tridimensional. A Capcom fez um trabalho admirável, e a essência é a mesma dos tempos do SNES. Os cenários poligonais não podiam ser tão bonitos como os das versões anteriores, que eram desenhados à mão, mas funcionam bem e permitem uma grande interação. Segurando um botão, o jogador pode girar a câmera e encontrar itens escondidos estrategicamente pelo ângulo de visão padrão. Para dar mais impacto a algumas cenas, vez ou outra a Capcom aproxima a câmera do solo, diminuindo o ângulo de visão, dando ao jogador uma perspectiva semelhante à dos personagens, uma manobra simples e de ótimos resultados dramáticos.

Os mestres ensinavam técnicas a troca de proezas e lealdade

A NOVA GERAÇÃO

O elenco de heróis mais uma vez inclui Ryu e Nina, com personalidades, histórias e características semelhantes às que tinham nos jogos anteriores. Ryu continua se transformando em dragão durante as batalhas, mas o sistema ganhou complexidade. Ele também pode usar a espada para interagir com o cenário. Nina, por sua vez, dispara raios de energia com um cetro, ação necessária para o progresso em alguns pontos.

Rei é um homem-tigre, de design caprichado. Pode roubar itens e se transformar em um tigre fortíssimo. Já seu amigo, o jovem Teepo, tem a fantástica habilidade de chutar pedras (!), mas você não vai ter muito tempo para lamentar, porque ele abandona o grupo bem cedo. Momo é uma mulher-coelho. Fascinada por tecnologia, ela é capaz de manipular máquinas diversas e dispara sua arma contra obstáculos no mapa, abrindo portas e destruindo objetos que bloqueiam o caminho. Já Peco é uma espécie de... cebola mutante. Ele não é muito útil em combate, e não fala a língua dos outros personagens, mas acaba evoluindo como personagem de maneira inesperada. Concluindo o time de sete personagens está Garr, um fortão que transborda personalidade e é um dos favoritos dos fãs. Ele também tem grande importância para a trama, mas os mistérios que guarda só serão revelados na metade da aventura.

Teepo é um pentelho adotado por Rei

EM BUSCA DE... DEUS

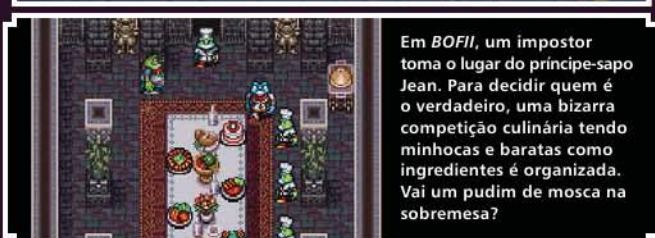
A trama começa bem simples: Ryu, ainda criança e na forma de um dragão, é encontrado em uma mina. Os trabalhadores locais temem o poder dos dragões, tidos como extintos há anos, e perseguem o rapaz. Após uma sequência de eventos, ele se perde na floresta em sua forma humana. Encontrado pelos malandros Rei e Teepo, é criado em uma cabana e treinado para ser um ladrão como seus benfeitores, furtando comida dos infelizes residentes da região.

Esse momento inicial é interessante e criativo, com Ryu e seus novos amigos tentando conseguir um dinheirinho de forma nada honesta... já a segunda parte da trama envolve um empolgante jogo de gato e rato, com o protagonista fugindo de dois algozes implacáveis. O jogo perde um pouco o pique, e você passa um bom tempo em missões que não estão diretamente ligadas à trama principal. As coisas só voltam a esquentar quando Garr faz revelações sobre seu passado, levando Ryu e seus amigos a partirem em busca da única entidade capaz de responder às dúvidas que pairam sobre suas existências: Deus. Sim, o próprio.

Quando a busca divina começa, a trama ganha fôlego. Os momentos finais em especial envolvem uma audaciosa travessia do oceano, e são épicos e cheios de revelações surpreendentes. Há até uma longa e árdua caminhada de dias por um interminável deserto, onde cada passo equivale a uma quantidade de horas e você precisa se orientar pelas estrelas para não se perder. Poucas vezes um RPG transmitiu tão bem a longa duração e o sofrimento de uma jornada.

Embora a primeira metade do jogo seja de fato um pouco lenta, ela tem seus méritos. O clima é de total bom humor e descontração, com muitos acontecimentos engraçados que contribuem para fazer com que o relacionamento entre Ryu e seus dois amigos gatunos cative o jogador. Do meio para a frente as coisas ficam bem mais sérias, com um tom bastante

A FÁBULA DOS INSETOS

Os programadores de *Breath of Fire* parecem ter uma fixação por insetos. São comuns as lutas contras moscas e baratas, dentre outras criaturas igualmente repulsivas. Os heróis de *Breath of Fire* conseguem eliminar ameaças ancestrais, mas as baratas sempre voltam...

Em *BOFII*, um impostor toma o lugar do príncipe-sapo Jean. Para decidir quem é o verdadeiro, uma bizarra competição culinária tendo minhocas e baratas como ingredientes é organizada. Vai um pudim de mosca na sobremesa?

diferente, e o fio da trama da amizade inicial dos três personagens é resgatado, proporcionando alguns dos momentos mais marcantes da série.

NOVOS MESTRES E VELHOS MINIGAMES

O minigame de pescaria deixou de ser uma curiosidade útil, e ganhou um mecanismo mais elaborado e divertido. Há diversos tipos de peixes que você pode pescar, e cada um deles exige uma isca e uma técnica diferentes. Usando uma moeda como isca, você pode acabar pescando o velho homem-peixe Gobi (seria o mesmo de *BoFI*?), e ele pode vender ótimos itens em troca de alguns peixes.

Bravos companheiros em uma jornada inesquecível

Também é possível personalizar o arsenal de técnicas de cada personagem. Ao usar o comando Examine contra certos inimigos, os integrantes da equipe podem aprender as técnicas que eles usam. Isso pode ser um pouco mais trabalhoso do que você imagina e exige várias tentativas, mas vale o esforço.

Outra forma de aprender novas técnicas é encontrar um dos mestres espalhados pelo mundo. Ao encontrar um mestre, o jogador pode fazer dos heróis seus aprendizes. Cada mestre oferece um grupo de magias, e conforme o jogador avança de níveis deve retornar ao mestre para aprender um novo encanto. Os mestres também conferem bônus ou penalidades a seus aprendizes, de modo que um personagem treinado por um determinado mestre vai ganhar pontos de magia extra ao avançar níveis, mas terá um ganho menor de força, por exemplo. A qualquer momento você pode cancelar o "contrato" e trocar de mestre, de acordo com sua preferência. Mas para que um mestre aceite treiná-lo, é preciso atender a requisitos específicos: um deles só treina jogadores que tenham pelo menos 15 armas diferentes em seu inventário; outro exige todo o dinheiro do grupo, e por aí vai.

Ryu mantém sua capacidade de se transformar em dragão, mas o sistema recebeu um belo upgrade. Há genes de dragões espalhados pelos labirintos e localidades: o gene do fogo, o gene da luz e muitos outros. Em batalha, Ryu pode usar cada um desses genes para se transformar em um dragão diferente. Mas a graça está em combinar genes: é possível misturar até três deles e transformar os três heróis presentes no combate em uma única criatura enorme e poderosa. Há um bom número de combinações disponíveis (são dezoito genes), e a boa lógica do sistema permite ao jogador fazer experiências divertidas.

É uma pena que não haja um sistema como as fusões de Karn ou de xamãs para transformar os outros personagens, como nos outros jogos. Por ter um elenco menor de heróis, *BoFIII* se beneficiaria disso.

O divertido sistema de gerenciamento de cidade do episódio anterior sofreu uma mudança, e agora você vai ajudar uma cidade de fadas a crescer, separando a mão de obra entre a construção de casas, a criação de novos trabalhos, o desenvolvimento da cultura e coisas do gênero. Embora o minigame não esteja vinculado à história de forma tão brilhante quanto em *BoFII* (onde personagens encontrados na trama principal podem ser enviados para a sua cidade), a cidade das fadas tem utilidade. A loja que elas podem

AS MUITAS FORMAS DE RYU

O protagonista Ryu pode se transformar em criaturas diferentes durante o combate. Cada jogo possui um mecanismo diferente para que a transformação ocorra, e permite que vários elementos sejam combinados para dar origem a novas formas.

Em *BOF I*, você vai superando testes de poder ao longo do jogo e as novas formas de Ryu vão aparecendo como opções no menu de batalha. A forma mais poderosa é Agni, mais do que levemente inspirada na divindade oriental que lhe empresta o nome. Talvez por achar que Ryu ficava muito poderoso em sua forma de dragão, no segundo jogo a Capcom reduziu um pouco suas habilidades. Ryu não pode mais lutar transformado: ele apenas muda de forma e dispara um petardo contra o inimigo, voltando ao seu estado normal logo em seguida. Às custas de todos os seus pontos de magia, diga-se de passagem.

Em *BOF III*, Ryu pode se transformar em criaturas gigantescas — o que pode ser bastante útil contra um sujeito vermelho e com asas gigantes.

A transformação no quarto jogo é uma forma híbrida e mais "discreta".

Ryu, adolescente, já como um guerreiro

RPGs japoneses e seus chefes que superam qualquer carro alegórico

abrir no local vende alguns itens exclusivos e bastante úteis.

ESTRATÉGIAS

As batalhas não sofreram grandes mudanças, tirando o fato de acontecerem "no ato", sem mudança de tela. Conforme você avançar, a ação para e os inimigos aparecem, sem que a tela escureça. O sistema ainda é por turnos, e há um novo elemento estratégico: as diferentes formações disponíveis para o grupo, umas mais ofensivas, outras defensivas, incluindo formações secretas.

Como de costume, temos muitas batalhas aleatórias, e alguns labirintos podem ser especialmente difíceis para quem não acumular níveis ou não se equipar de itens de importância estratégica. Sim, em *BoFIII* você também pode elaborar uma boa estratégia equipando-se com itens especiais, como o Angel Ring, que transfere pontos de magia do adversário para os heróis, e outro que o protege contra a confusão mental muito usada como arma pelos inimigos finais. Mesmo sendo criterioso na escolha do equipamento, as batalhas excessivas podem fazer o jogo render o dobro do tempo do anterior, embora o tamanho da aventura em si seja mais ou menos o mesmo (talvez até um pouco menor). Como os labirintos continuam cheios de enigmas que exigem muitas idas e vindas, não é incomum o jogador se sentir um pouco irritado.

Outro problema é que o jogo é um pouco lento. O jogador abre um menu e espera o jogo carregar. Entra em batalha e espera o jogo carregar. Muda de cena e espera o jogo carregar. O texto passa lentamente mesmo com a velocidade configurada no máximo.

Pior que um monstro mitológico só uma mistureba de vários

Os personagens avançam de nível sem pressa nenhuma. Se existe um aspecto no qual *BoFIII* padece, esse aspecto é a velocidade. Pelo menos foi adicionado um bem-vindo botão de corrida para agilizar a movimentação dos heróis.

CONJUNTO DA OBRA

A trilha sonora mudou de rumo, e agora segue uma abordagem audaciosa para o gênero, em uma veia mais jazzística. Quem está acostumado aos temas mais épicos e orquestrais dos RPGs da Square pode estranhar, já que não há melodias memoráveis e impactantes, mas a verdade é que a trilha não só é boa como contribui para não irritar o jogador com passagens barulhentas nos momentos de lentidão e repetição do jogo. O estilo pode não agradar a todos os ouvidos, mas quem vencer a barreira das próprias expectativas vai apreciar algumas ótimas composições.

O mapa continua grande e cheio de pontos de interesse. O melhor de tudo é que não há batalhas aleatórias enquanto você se movimenta por ele, o que permite viajar de um ponto ao outro em pouco tempo. Nos jogos anteriores, havia vários continentes a serem explorados, o que explicava a grande diversidade de povos, mas podia deixar a sensação de que o mundo era uma verdadeira colcha de retalhos, com um número enorme de culturas radicalmente diferentes. Em *BoFIII*, a ação se passa praticamente toda em um único continente, que pode ser percorrido a pé de uma ponta à outra, diminuindo a quantidade de localidades escondidas em ilhas insuspeitas. Dá para cobrir todos os pontos do mapa sem deixar passar nada, mesmo sem muita exploração (até porque a movimentação agora é muito mais linear). Embora a queda na diversidade possa não agradar a alguns, ela implica em uma melhor integração entre as cidades e povos do cenário. O mundo parece mais coeso, mas certamente vai haver quem ache o mundo dos jogos anteriores mais interessante.

É emocionante acompanhar a evolução do poder de Ryu

Nina é a princesa do reino de Wyndia, é alada e domina magias de defesa

A tecnologia se apresenta de forma esparsa em algumas das regiões visitadas, em um contraste curioso com a atmosfera tipicamente medieval. Ninguém parece entender muito bem o funcionamento das máquinas, e desde o primeiro jogo acredita-se que elas sejam resquícios de uma civilização antiga — crença que reaparece no segundo jogo, no qual os heróis cruzam com algumas ruínas tecnológicas. Só no final do jogo esse e outros mistérios são finalmente desvendados. Diga-se de passagem, o final do jogo é muito interessante, e os jogadores podem se questionar, assim como Ryu, se de fato estão fazendo a coisa certa. Há até a possibilidade de mudar de ideia ao dialogar com o último chefe e optar pelo final alternativo.

Breath of Fire III responde a tantas perguntas sobre o universo do jogo que o jogador pode se sentir tentado a voltar aos primeiros jogos depois de terminá-lo. Especula-se que os acontecimentos aqui se passem alguns séculos após a época do segundo, mas várias informações essenciais para o entendimento do conflito entre a deusa Myria e o clã dos dragões nos jogos anteriores só são reveladas no final do jogo.

É verdade que há uma boa lista de falhas no terceiro jogo, mas ainda assim o resultado é único e muito bom. Ele pode não trazer muitas novidades e ainda sofre com algumas perdas, mas ainda há muitas coisas que *BoFIII* faz muito bem. Quem quiser experimentar pode recorrer ao CD original do PlayStation ou à versão lançada para o PSP, que traz melhorias na pesca.

DRAGÕES TELEFÔNICOS

BREATH OF FIRE IV: HON NO KEN TO KAZE NO MAH

É comum spinoffs e remakes de títulos famosos de games serem lançados exclusivamente para telefones celulares japoneses. É bastante difícil conseguir esses jogos aqui no ocidente, e muitas vezes a coisa toda vale mais pela curiosidade.

Breath of Fire **teve quatro títulos lançados para celulares, todos baseados no quarto jogo da série: o primeiro, Breath of Daifug , é uma versão do popular jogo de cartas japonês Daifug ; Breath of Fire: Ry no Tsurishi é o minigame de pesca adaptado para o celular; Breath of Fire IV: Hon no Ken to Kaze no Mah é um RPG de ação, onde o jogador controla Ryu e Nina por cinco labirintos; e Breath of Fire IV: Y sei-tachi to Hikari no Kagi segue a mesma linha do anterior.**

ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE IV

PLAYSTATION . 2000
PC . 2003

MUDANÇA DE RUMO

Se o terceiro título da franquia teve a difícil missão de recriar o universo do jogo em três dimensões, o quarto episódio pôde se concentrar em oferecer uma experiência mais redondinha e livre de problemas. Apesar disso, sua estrutura passou por modificações profundas, que podem dividir opiniões.

Em termos técnicos, temos o jogo mais bem acabado de todos. Os gráficos poligonais são muito mais bonitos do que os do título anterior, e não ficam muito longe da beleza da era do Super Nintendo.

A abertura animada impressiona e é marca registrada do PSOne

O estilo das cenas lembra um pouco *Xenogears* em diversos momentos, só que a qualidade dos cenários sem dúvida é maior. Os personagens têm um jeitão meio mangá, meio desenho animado, que embora não tenha agradado a todos é bonito e muito interessante.

Dentre os personagens, um destaque é a "armadura viva" Ershin. Baixinho, gordinho e com cara de ferro-velho, Ershin fala em terceira pessoa o tempo inteiro, e as pequenas fotos exibidas quando ele fala fazem um excelente trabalho em comunicar ao jogador o "olhar penetrante" do personagem. Por vezes, parece engraçado; por outras, levemente ameaçador... e nos dois casos o resultado é muito divertido. Há um certo mistério em torno de Ershin, e essas coisas somadas fazem dele um dos personagens mais interessantes, ao lado do vilão Fou-lu. Além disso, os personagens são muito bem animados, e a Capcom não economizou no uso de sprites, retratando os protagonistas em muitas poses diferentes. Somado ao estilo gráfico que a empresa adotou, a impressão que se tem em alguns momentos é a de um desenho animado, o que criou um elo maior entre o jogador e os personagens.

Quanto à história, *BoFIV* quebra o arco estabelecido pelos jogos

O mapa geral... terra temida por aqueles sem senso de direção

anteriores e situa a trama em uma realidade alternativa, onde elementos dos outros episódios aparecem em circunstâncias diferentes. Muitos fãs estabelecem relações e tentam montar uma cronologia que dê conta dos quatro títulos, mas de fato algumas coisas ficam meio tortas, e é mesmo mais fácil acreditar que estamos conhecendo uma outra história aqui.

O jogo de modo geral ganhou em velocidade, e o ritmo da progressão e das batalhas não é mais lento (e eventualmente irritante) como em *BoFIII*. A trama também é mais movimentada desde o início, e você não tem mais a sensação de estar envolvido em side-quests na maior parte do tempo. As missões são mais divertidas, envolvendo personagens e cenários interessantes, o que faz o jogo descer mais leve.

HERÓI E VILÃO

A trama ainda conta com um bônus curiosíssimo: você alterna entre o controle do herói e o do vilão, recém-desperto de um sono milenar. Fou-lu é cruel e violento, e a ideia incomum de deixar o jogador assumir o controle de um personagem tão perverso foi excelente. O melhor de tudo é que sua trama não se limita a um sem número de atos de maldade, e põe o jogador em situações que mostram um lado muitas vezes ignorado de vilões de jogos de videogame. As duas tramas vão sendo tocadas em paralelo, o que contribui não só para dar variedade à história e manter as coisas sempre agitadas, como ainda cria um elo maior do jogador com o vilão, e não apenas com o mocinho como acontece tradicionalmente. Quando os dois lados se encontram, tudo fica ainda mais impactante, dada a familiaridade do jogador com seu adversário.

O MELHOR DE TODOS?

O combate traz novidades. A melhor talvez seja o fato de que todos os personagens participam das batalhas. Embora apenas três fiquem na frente, em combate ativo, a qualquer momento você pode mandar um deles para a fila de trás e trazer um do banco de reservas para a briga. Os personagens "encostados" recuperam gradualmente pontos de magia, o que abre espaço para alguma estratégia. O novo sistema de magias combinadas também é bom: usar certas magias em sequência pode resultar em uma nova magia. Dá para perder um bom tempo testando combinações. Há também uma contagem de acertos sequenciais (ou combos) vital para que os mestres ensinem novas habilidades aos heróis, e isso tudo somado evita que o jogador saia apertando o botão loucamente em cada luta.

Com tudo isso, você deve estar pensando que *BOFIV* é tranquilamente o melhor da série, correto? Isso depende do gosto de cada um, mas o jogo tem lá os seus pontos negativos. Como o texto desta reportagem mostra até aqui, a franquia se caracteriza fortemente pelo estilo diferente dos outros RPGs. Há muita coisa a se fazer, muita atenção aos detalhes e um mundo grande e cheio de possibilidades, que só se abrem quando alguns personagens adquirem certas habilidades. Nesse sentido, *BoFIV* é um choque. Desde o início, o jogador está preso aos trilhos que o jogo deitou sobre o mundo. Em vez de caminhar livremente pelo mapa, você só segue de um ponto ao outro, percorrendo o caminho traçado para você. Até há

O temperamento e o poder de um dragão

Os seres lendários lembram os Weapons Monster de FF VII

MINIGAMES

Uma parte divertida dos jogos são os minigames incluídos. O mais interessante é que os criadores do jogo não precisam transportar os jogadores para cassinos intergalácticos nem para grandes parques de diversões para justificar a inclusão destes pequenos passatempos: eles se apresentam no meio da aventura, em sintonia com o cenário e o momento.

Nos dois primeiros jogos, os minigames podem ser jogados quando o jogador achar melhor. Eles incluem caça, pesca e até um jogo culinário que pode render ótimos itens, dentre outras atividades. Esses minigames são bem básicos no primeiro jogo, realizando-se na mesma tela de mapa pela qual os personagens se deslocam. No segundo, entretanto, a maioria ganhou uma tela isolada e maior complexidade.

No terceiro e no quarto jogos, vários minigames foram criados em pontos estratégicos, e devem ser cumpridos para que a trama avance. Eles estão muito bem integrados ao jogo, e além de divertirem ainda dão ao jogador a sensação de estar progredindo rumo ao seu objetivo principal. Em um dos minigames de BOF III, por exemplo, Garr ajuda a içar um objeto "metralhando" o botão X. A tarefa é necessária para que os trabalhadores do porto colaborem com o grupo. Mas é preciso dosar a velocidade e manter o ritmo de seu amigo, do contrário a corda arrebenta.

Breath of Fire IV mantém o pique, e também apresenta ótimos minigames integrados à trama principal. Neste, você tem um limite de tempo para içar caixas com um guincho e soltá-las no local correto, fazendo bom uso da tridimensionalidade do jogo.

As entidades divinas adormecidas reagem a presença de Ryu

certa liberdade no mapa depois que alguns caminhos são abertos, mas de modo geral você segue de um ponto ao outro conforme é indicado.

A falta de liberdade tem seu lado positivo: com um progresso mais linear, a trama pode ser melhor trabalhada, e há cenas muito boas espalhadas em vários pontos. Na verdade, a trama é das mais caprichadas, e algumas cenas conseguem chocar e impressionar até os jogadores mais escolados no gênero. O roteiro soa coeso e envolvente, mas a mudança de estilo aproxima muito (talvez demais) o jogo de outros RPGs da Square, como *Final Fantasy* e *Xenogears*. Houve uma cisão clara com o estilo da série neste quarto episódio, com a Capcom escolhendo trilhar um novo rumo com seu carro-chefe nos RPGs.

O famoso minigame de pescaria é basicamente o mesmo da terceira parte, só que parece menos integrado. O mesmo minigame de gerenciamento de uma vila de fadas reaparece aqui, aprimorado, mas ainda um pouco entediante. As habilidades dos personagens, tão marcantes e bem integradas aos muitos segredos dos episódios anteriores, foram praticamente eliminadas, ou não têm grande utilidade. Dado o brilhantismo desse sistema na franquia, o quase abandono do recurso é uma lástima.

Também não há mais nenhum sistema de combinação de personagens, e a transformação de Ryu em dragão perdeu a complexidade. Ele pode lutar transformado em um híbrido homem-dragão, e ao usar seu ataque especial a transformação se completa para que o golpe seja desferido. Não há muitas experiências a se fazer, e o sistema é um pouco decepcionante.

Todos esses pontos podem ser classificados como positivos ou negativos de acordo com as preferências de cada um, mas a câmera é claramente um problema. Há muitos cenários com corredores estreitos e muitas paredes altas em volta, e por mais que se use o botão para mudar o ângulo, parece que os quatro ângulos diagonais oferecidos nunca são apropriados. Para completar, a versão lançada no ocidente ainda sofreu com a censura da Sony. Uma cena de decapitação, referências a alcoolismo e as manjadas e inofensivas situações tipicamente japonesas envolvendo sexualidade foram removidas.

Some a tudo isso o fato de que *BoFIV* foi terminado às pressas, algo que se faz perceber no andamento da trama. Muitos acreditam que ficou faltando parte da história elaborada originalmente para Ryu e Fou-Lu. O argumento que os coloca como arqui-inimigos não é muito forte, e a impressão que se tem é a de que os dois deveriam viver algumas aventuras juntos para então enfrentarem o verdadeiro inimigo. Isso é especulação, mas há alguns indícios bastante razoáveis a se considerar, como o movimento

Dragões gigantes como nunca vimos em outro episódio

especial de Fou-Lu que só pode ser usado se houver outros personagens no grupo ao lado dele, coisa que nunca acontece. Por meio de truques especiais, os fãs da série conseguiram acessar o movimento "Mjollnir". Fora que... bom, não dá para contar isso sem estragar o jogo, mas ao terminar você vai notar que ficou faltando nossos heróis darem conta de um vilão...

Todos esses problemas não significam nem de longe que *BoFIV* é um jogo ruim. O sistema funciona muito bem, e como todo fã de RPG sabe, o ponto vital de um jogo do gênero é sua trama, e aqui ela brilha com momentos chocantes, comoventes e cheios de adrenalina, narrados com a ajuda das ótimas sequências com gráficos em tempo real, em vez das manjadas (e populares) CGs da época. É questão de gosto, mas as cenas em tempo real têm muito mais impacto e

A garra de um dragão não poupa inimigos

EVOLUÇÃO DAS BATALHAS

O primeiro jogo já fazia um ótimo trabalho com os gráficos de batalha. O design dos personagens é um grande trunfo.

Com um trabalho gráfico mais refinado, a continuação tornou tudo ainda mais bonito e atraiu mais atenção para a franquia.

No terceiro jogo você vai lutar contra alguns inimigos bem grandes, mas os cenários não são tão caprichados.

As cores mais vivas de *Breath of Fire IV* fazem toda a diferença, e os cenários ficaram muito bonitos.

naturalidade do que as CGs dos RPGs rivais, por vezes fluindo com a leveza de um verdadeiro balé, em um ótimo trabalho da Capcom.

Não há motivos para que os amantes de RPGs (especialmente os fãs de Final Fantasy) não apreciem o jogo. Na verdade, ele é bem mais fácil de digerir do que os anteriores, justamente por adotar práticas mais convencionais do gênero, e o saldo final entre críticas de diversas publicações respeitadas no mundo dos videogames foi definitivamente positivo. O problema é que as mudanças que ele introduziu podem ter sido profundas demais, levando a uma perda da identidade que culminou no lançamento do polêmico e diferentão *Breath of Fire: Dragon Quarter*, título final da franquia e que tem menos ainda a ver com os títulos anteriores.

A visita aos pântanos revela detalhes marcantes na série

Os interessados em conhecer *BoFIV* podem recorrer não apenas ao CD original do PlayStation, como também a versão oficial lançada para Windows em 2003, que oferece os infames filtros para tornar os sprites mais bonitos, embora muita gente discorde da eficácia deles.

O FUTURO

Os fãs continuam fazendo coro pela continuação da série. Em 2009, a icônica revista japonesa Famitsu realizou uma pesquisa entre seus leitores para saber quais eram as continuações mais desejadas. *Breath of Fire* ficou em sexto lugar, à frente de pesos-pesados como *Chrono Trigger* e *Mother* (este último não tão conhecido por aqui, mas muito popular entre os jogadores japoneses).

Há um consenso entre os fãs de que dois nomes de peso deveriam estar envolvidos em um sexto jogo: Makoto Ikehara e Tatsuya Yoshikawa. Os dois trabalham na série desde o primeiro título. A partir de *BoFIII*, Ikehara assumiu o posto de diretor, e desde *BoFII* Yoshikawa (que já estava envolvido com a arte do primeiro título) assumiu oficialmente o posto de designer dos personagens.

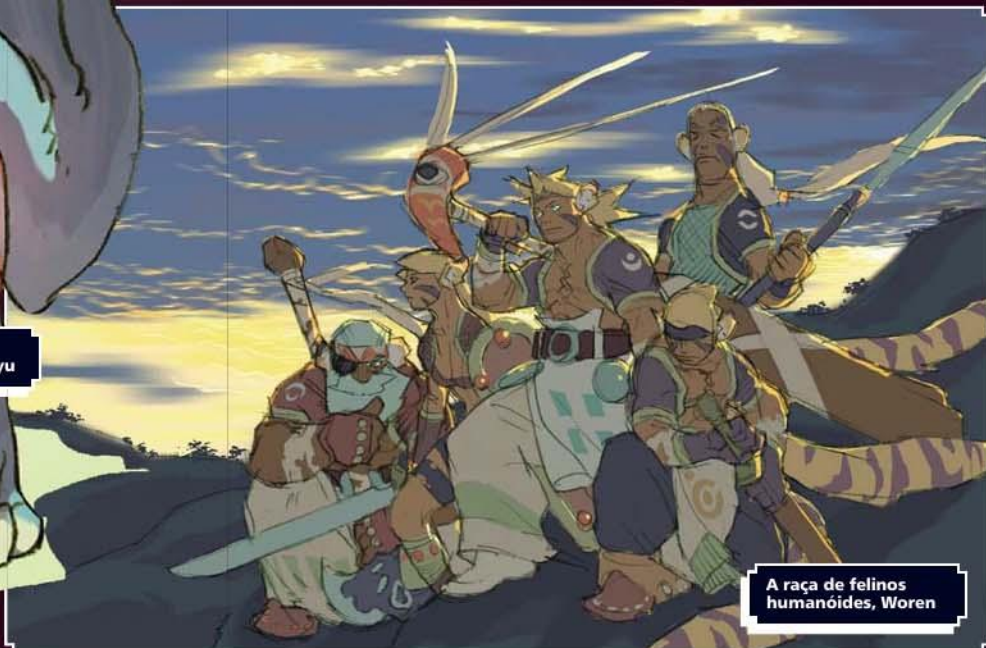
Infelizmente as perspectivas não são nada boas. Em entrevista ao site 1UP, Keiji Inafune (que além de "pai" do Mega Man foi chefe do departamento de pesquisa e desenvolvimento da Capcom por 23 anos até pedir demissão em 2010) declarou: "não há planos para um novo *Breath of Fire*. Os RPGs são muito populares no Japão, mas nem todos os títulos do gênero vendem bem. A Capcom nem cogita a criação de outros títulos da série".

Inafune também alegou que a equipe de desenvolvimento da Capcom era muito menor do que as da Square e da Bandai, e que preferia investir o trabalho dessas pessoas em outros títulos. De lá para cá não surgiram maiores novidades, exceto pelo relançamento do livro *Breath of Fire Official Complete Works Resize*, contendo artes da série no início deste ano, e de spinoffs do quarto *BoF* lançados para celulares japoneses.

Há quem mantenha esperanças de que a Capcom entregue a franquia a terceiros, como a Camelot, criadora da série *Shining Force*, e que já declarou publicamente seu interesse em produzir um jogo da série, mas a verdade é que, até o momento, não há motivos concretos para nutrir esperanças.

Como sempre, detalhes do mapa são preservados na visão de luta

Seja como for, a série conta com cinco aventuras memoráveis e cheias de emoções e possibilidades, que podem ser eternamente revisitadas pelos fãs, ou descobertas por quem ainda não experimentou seu tempero especial e sofre com a atual falta de RPGs japoneses de qualidade. Os jogos estão aí para serem jogados, e o tempo só os torna ainda mais brilhantes. Nunca é tarde para se equipar de espada, escudo e vara de pescar e embarcar nessa fascinante jornada de heróis e dragões.

Fou-Lu, parte da alma e poder de Ryu

A raça de felinos humanóides, Woren

A História dos portáteis da Nintendo

Uma viagem ao passado – e de volta ao presente

Por Odir Brandão

Os consoles domésticos sempre estiveram na frente dos portáteis tanto em tecnologia quanto em desempenho, recursos online e por aí vai. Por outro lado, a verdade é que o mercado desses "jogos de bolso" é essencial para a indústria e cada vez gera mais lucro (bom para as produtoras) e competitividade (o que é bom para os jogadores).

A explicação é bem simples: é natural do ser humano a busca por entretenimento. As pessoas querem se distrair, passar o tempo, fugir do tédio – e isso é aplicável para qualquer geração. Alguns preenchem palavras-cruzadas na fila do banco, outros fazem caminhada em férias na casa de campo, ou mesmo leem um livro nas noites de insônia na cama. A nossa galera pode até fazer essas coisas, mas principalmente buscam se distrair jogando videogame.

Com o surgimento do Game & Watch, e até antes dele com o Microvision (da Milton Bradley), as empresas começaram a perceber que o conceito de "jogar em qualquer lugar e a qualquer hora" poderia ter um apelo muito rentável no consumidor final.

E mentes como a de Gunpei Yokoi estavam certas. Ter os jogos na palma da mão é legal. A facilidade de jogar em qualquer lugar é uma visão tentadora e prazerosa que pode e muito ser explorada.

A FÓRMULA DA RODA

Ser criativo e ousado quando se trata de entretenimento eletrônico é algo tão incerto quanto colocar uma carta na mesa em um jogo de baralho – e disso a Nintendo entende bem desde quando foi fundada em 1889, com o perdão do trocadilho (é de conhecimento comum que a empresa produzia baralhos nos seus primórdios).

Se nos consoles grandes a gigante japonesa tem constantemente seus altos e baixos, no cenário dos portáteis a história é outra. A empresa domina o mercado de portáteis há três décadas. E tudo, literalmente, começou com um calculadora velha. Não entendeu? Então acompanhe a nossa reportagem.

Jogar Super Mario em qualquer lugar. Isso já garantiu as vendas de GB

Lançamento:
1980 (primeiro modelo)
Vendas globais:
mais de 40 milhões
Jogos inesquecíveis:
Ball, Fire, Octopus, Chef, Donkey Kong Jr., Mario Bros., Greenhouse, Zelda e Climber

Muito antes de entrar verdadeiramente no ramo de videogames com o NES em 1985, a Nintendo deu um passo ousado: colocar no mercado uma série de aparelhos eletrônicos com imagem em tela LCD. Gunpei Yokoi era um designer comum trabalhando para uma empresa comum. Até que, em uma dessas pacatas viagens de trem, encontrou um passageiro que estava tentando se distrair com uma velha calculadora – e aquele simples vislumbre foi o suficiente para iluminar a cabeça de Yokoi e dar uma ideia que mais tarde se transformaria no "esquisito" Game & Watch.

O primeiro Game & Watch surgiu em 1980, com um design que sofreu constantes mudanças e jogos de nomes que até um bebe poderia aprender a falar: Ball, Fire, Judge, Chef, Lion... curiosamente eram sempre de uma única palavra.

Apesar de já ser superior a qualquer outra tentativa de entretenimento eletrônico "de bolso" daquela época, as vendas só melhoraram anos mais tarde quando a Nintendo começou a explorar marcas famosas como ***Mickey Mouse*** (1981), ***Donkey Kong*** (1982) e finalmente ***Mario*** (1983). Até mesmo ***The Legend of Zelda*** carimbou presença em 1989, quando o aparelho já estava perto de cair no esquecimento. Ao todo, foram 60 "joguinhos" em uma década de atividade.

Voltando a Gunpei Yokoi, as ideias do criador refletiram muito mais no futuro, por exemplo, com o uso do que chamamos hoje de "direcional em cruz"; ou mesmo na jogabilidade em duas telas do Nintendo DS – que foi claramente inspirado em um dos vários modelos do antigo "pseudo-videogame".

Vale lembrar também que a palavra "Watch" (relógio, em inglês) não estava ali por acaso. Aquele pedaço de plástico também servia como relógio e despertador. Parece besteira para você? Acredite, na década de 1980 era algo bem genial. Até porque, só precisavam de duas baterias de calculadora para o G&W funcionar – e a "carga" podia durar mais de três meses.

O Game & Watch garantiu uma promoção para Gunpei Yokoi na Nintendo. Mas, mais do que isso, o sucesso daquele brinquedo abriu os olhos da companhia japonesa e permitiu, nove anos mais tarde, o pontapé inicial no ramo de jogos portáteis.

AO ESTILO MINIGAME

Curtos e que prezam pelo desafio, cada modelo trazia algo diferente. E assim começou toda a inspiração para a criação da franquia WarioWare.

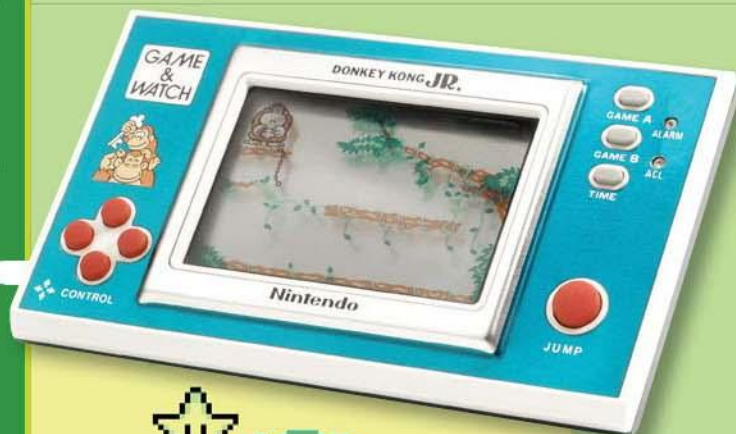
Ball

Nome simples, jogo mais simples ainda. Foi o primeiro modelo do G&W, lançado em 28 de abril de 1980, e que posteriormente transformou o personagem em mascote oficial – hoje conhecido pelo nome de Mr. Game & Watch. Como um tipo de malabarismo em câmera lenta, o objetivo do game é não deixar nenhuma bola cair no chão.

Donkey Kong Jr.

O macacão apareceu em três modelos diferentes de Game & Watch. Aqui seu objetivo é controlar o Kong Jr. e desviar de perigos como crocodilos, pássaros e eletricidade.

Chef

Controlar uma cozinha parece uma tarefa tranquila, mas não quando partes de comida são arremessadas no ar. Se o prato cair, um rato aparece e rouba tudo. Para piorar, cada vez o desafio fica mais rápido. Seria esse o gênesis dos jogos sociais de culinária?

GAME BOY

Lançamento: 31 de julho de 1989 (EUA); 21 de abril de 1989 (Japão); - 28 de setembro de 1990 (Europa)
Vendas globais: mais de 120 milhões (até o GBC)
Jogos inesquecíveis: Tetris, Pokémon Red/Blue, Super Mario Land, Wario Land: Super Mario Land 3 e Kirby's Dream Land

Depois de se dedicar por um bom tempo ao NES, eis que a Nintendo voltou sua atenção para o mercado portátil – e desta vez para se estabelecer definitivamente.

Gunpei Yokoi mais uma vez entrou em cena e, desta vez já com uma equipe de mentes talentosas, coloca nas lojas a maior febre da era dos videogames.

O Game Boy foi como uma sonho realizado: jogos em cartucho e dos mais diferentes estilos para não mais ser necessário ficar mudando o design do aparelho e tela LCD monocromática que dava uma autonomia excelente para a bateria.

É preciso pensar também que naquele tempo o cenário também era outro. Outras empresas como Atari e SEGA já buscavam rivalizar com a Nintendo para conquistar o publico de jogos portáteis. No entanto, o Game Boy conseguiu sobreviver às investidas dos concorrentes graças, mais uma vez, a simplicidade estratégica de Yokoi. Isso porque enquanto hoje em dia os jogadores exigem cada vez mais recursos visuais nos jogos, naquela época as pessoas só queriam poder sair de casa e ter uma experiência divertida realmente portátil – em qualquer lugar. E nesse quesito o GB era imbatível com suas pilhas AA que aguentavam cerca de 12 horas de duração.

Mas o Game Boy não teria vendido seus mais de 120 milhões de unidades pelo mundo se não fossem, é claro, os jogos – como Tetris e Pokémon –, os modelos posteriores do hardware e os acessórios.

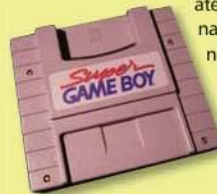
TETRIS

O que um puzzle aparentemente inofensivo poderia fazer pelo GB? Tudo. Depois de enfrentar algumas complicações judiciárias e driblar empresas terceiras que também tinham o direito de distribuição da jóia russa, a Nintendo conseguiu a sua tacada de mestre: colocar o jogo Tetris e o Game Boy em uma mesma caixa de papelão. O resultado foi espantoso e mais de dois milhões de pacotes foram vendidos em apenas duas semanas nos EUA. O game, por sua vez, dispensa qualquer comentário. Se você nunca jogou alguma das milhares de variações de Tetris na vida, definitivamente está lendo a revista errada.

Game Boy Pocket (1996): era tecnicamente igual ao GB original, porem mais fino, mais leve e usava apenas duas baterias AAA.

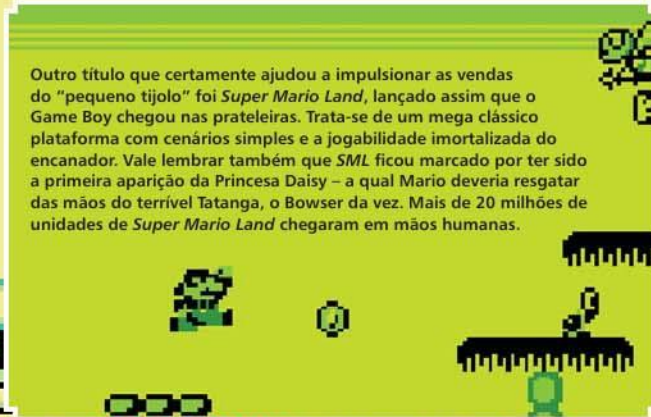
Game Boy Light (1998, apenas no Japão): como o próprio nome já diz, este modelo trazia uma luz interna para os orientais finalmente poderem jogar no escuro.

Game Boy Camera e Printer: o nome já é auto-explicativo. Pouco maior que um cartucho de jogo, com ela era possível tirar fotos em preto e branco e depois imprimir com um outro acessório chamado Printer.

Super Game Boy: nada mais do que um adaptador em forma de cartucho de Super Nintendo para você jogar Game Boy na TV. Em alguns casos, até conseguia melhorar a qualidade.

Transfer Pak: apenas um apetrecho para trocar informações e dados entre o Nintendo 64 e o Game Boy. No caso de Pokémon Stadium dava até para emular as versões ***Red*** e ***Blue*** na TV ao usar cartuchinho do GB no Transfer Pak. No geral, entretanto, o acessório foi um completo fracasso.

Game Link Cable: cabo para jogar multiplayer com um amigo. Várias versões de Game Link foram lançadas ao longo dos anos, passando pelo primeiro GB até pelo GBA.

SUPER MARIO LAND

Outro título que certamente ajudou a impulsionar as vendas do "pequeno tijolo" foi *Super Mario Land*, lançado assim que o Game Boy chegou nas prateleiras. Trata-se de um mega clássico plataforma com cenários simples e a jogabilidade imortalizada do encanador. Vale lembrar também que *SML* ficou marcado por ter sido a primeira aparição da Princesa Daisy – a qual Mario deveria resgatar das mãos do terrível Tatanga, o Bowser da vez. Mais de 20 milhões de unidades de *Super Mario Land* chegaram em mãos humanas.

GAME BOY COLOR

Lançamento:
18 de novembro de 1998 (EUA);
21 de outubro de 1998 (Japão);
23 de novembro
de 1998 (Europa)
Vendas globais:
mais de 120 milhões
(incluindo antecessores)
Jogos inesquecíveis:
Pokémon Gold/Silver,
The Legend of Zelda:
Oracle of Ages/Seasons,
Donkey Kong Country,
Super Mario Bros. Deluxe e
Dragon Warrior Monsters

Os novos modelos de Game Boy eram legais, mas os fãs ainda queriam mais. Nenhum deles tinham realmente adicionado funções novas para o portátil épico da Nintendo. Isso até a chegada do GBC.

Os primeiros rumores sobre uma versão "colorida" surgiram já nos anos 1990, mas a Nintendo foi maldosa e só deu luz ao modelo no final da década.

O mais engraçado é que o Color continuava "tecnicamente inferior" que outros concorrentes, mas o sucesso das franquias já enraizadas garantiram uma explosão de vendas.

O Game Boy Color trouxe uma nova linha de games (muitos exclusivos) e retrocompatibildade com os clássicos – e o sucesso se deu graças principalmente a três pilares: ***Pokémon***, ***Pokémon*** e mais ***Pokémo***n. Uma pena que a iluminação de tela do GB Light ficou de fora.

Para completar, e seguindo a moda do Nintendo 64, havia um grande caleidoscópio de cores disponíveis: azul, verde, preto, roxo, rosa e outras edições especiais.

POKÉMON GOLD E SILVER

A primeira, e talvez maior, mudança drástica na franquia da Game Freak aconteceu no GBC. Depois de receber a excelente versão Yellow – que se aproximava mais do anime e trazia o Pikachu caminhando fora da pokébola –, Pokémon Gold e Silver foram lançados com novidades do tamanho de um Snorlax.

Algumas das novidades foram: mochila com espaços divididos, plantação e colheita de berries, mudança do tempo para dia e noite, monstrinhos com habilidade de "segurar itens" (o que abria margem para um bug de duplicar Rare Candy no computador do PokeCenter); e o item Pokégear com relógio, rádio e celular. Além de tudo isso, evidentemente, tinham os novos Pokémons e um continente nunca antes visto para explorar - com a possibilidade de voltar para a velha região de Kanto e enfrentar os oito ginásios antigos, totalizando 16 insignias ao todo.

GAME BOY ADVANCE

Lançamento:
11 de junho de 2001 (EUA);
21 de março de 2001 (Japão);
22 de junho de 2001 (Europa)
Vendas globais:
mais de 40 milhões
Jogos inesquecíveis:
Pokémon Ruby/Sapphire,
Super Mario Advance,
Mario Kart Super Circuit,
Mario & Luigi: Superstar Saga,
Sonic Advance, Dragon Ball Z:
The Legacy of Goku,
Kirby & the Amazing Mirror,
Metroid Fusion, Final Fantasy
Tactics Advance, Golden Sun,
The Legend of Zelda: The
Minish Cap e Advance Wars

Eis então que o GBA nasceu e mudou tudo. Mudou porque era necessário – a Nintendo sentia isso e acima de tudo temia que outra empresa chegasse e lançasse algo poderoso.

Para promover o mais novo pequeno notável, o caminho foi destacar o hardware muito superior em comparação com o já sepultado GBC.

Um design mais moderno, tela LCD de alta qualidade que oferecia a imagem mais limpa da geração, palheta de cores completa em todos os jogos, botões L e R adicionais, frases aqui e ali dizendo que se tratava de uma experiência portátil de nível do SNES... as informações pipocaram na mídia e atiçaram como nunca o desejo dos jogadores. Completando com belas imagens de divulgação de um Mario Kart, o êxito estava garantido desde o início. E de fato deu tudo certo, até porque naquela altura o GBA não tinha nem um concorrente sequer nas prateleiras.

A Nintendo também continuou com a estratégia da retrocompatibilidade e, mesmo o cartuchinho do Advance sendo menor, ainda era possível utilizar os títulos dos outros Game Boy nele – com direito a uma função de "esticar" a imagem em widescreen.

E-READER

Mais um item que a casa do Mario lançou oficialmente nas Américas foi o e-Reader, um tipo de leitor de cartas especiais que dava certo conteúdo extra para um determinado jogo do GBA. As cartas eram vendidas separadamente – por exemplo, algumas delas ofereciam jogos do NES como Excitebike ou Ice Climber e outras desbloqueavam novos treinadores para enfrentar em Pokémon Ruby/Sapphire. Uma pena o apetrecho foi abandonado.

Ação e aventura em plataformas, como Megaman, caem como uma luva em portáteis

GAME BOY ADVANCE SP

Lançamento: 23 de março de 2003 (EUA); 14 de fevereiro de 2003 (Japão); 28 de março de 2003 (Europa)
Vendas globais: mais de 40 milhões

Seguindo a tradição de sempre lançar uma versão revisada do design de seus aparelhos, o GBA SP chegou ao mercado mais compacto e atraente do que nunca. Dobrável, com uma luz interna inigualável (adeus jogatinas no escuro!), bateria recarregável (adeus pilhas!) e com um arco-íris de cores a disposição dos jogadores, a edição SP vendeu igual banana na terra do Donkey Kong. Até hoje só há registro de uma pequena reclamação por parte dos clientes: o tamanho reduzido acabou eliminando a entrada para fones de ouvido.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Qual jogo teria um apelo melhor para mostrar a evolução entre o Color e o Advance se não um Mario Kart? As primeiras imagens de divulgação do GBA eram, talvez você se lembre, de trechos de Mario Kart Super Circuit – mostrando a superioridade visual em cima da versão de SNES, as adições bacanas de Mario Kart 64 (como por exemplo os cascos triplos) e ainda pistas exclusivas e empolgantes como a Sky Garden nas nuvens.

GAME BOY MICRO

Lançamento: 19 de setembro de 2005 (EUA); 13 de setembro de 2005 (Japão); 4 de novembro de 2005 (Europa)
Vendas globais: mais de 2 milhões

Estupidamente menor, o Micro tinha uma imagem tão "cool" que sua face frontal era removível e podia ser personalizada com "papéis de parede" que certamente passavam a ideia de transformar qualquer nerd em um garoto popular.

O único problema, entretanto, é que o GBM rivalizava nos corredores do varejo com o já lançado Nintendo DS. Até que um dia o DS conquistou o topo e jogadores e desenvolvedoras se viram obrigados a esquecer para sempre o nome Game Boy e aceitar o novo portátil principal da Nintendo. Apesar de bonitinho e cheio de estilo, o Micro não atingiu nem perto do esperado em vendas.

NINTENDO DS

METROID PRIME: HUNTERS

Como chamar atenção se, desta vez, o produto não carrega o badalado nome "Game Boy" na caixa? Foi a partir daí que surgiu a primeira jogada de marketing com a frase "touching is good". E para mostrar que "tocar é legal", Samus Aran foi logo vitrine do pré-lançamento, com imagens mostrando os gráficos incríveis de *Metroid Prime: Hunters*.

Com visão em primeira pessoa, Hunters tem uma jogabilidade digna da série *Prime* do GameCube e Wii. O diferencial, entretanto, são as funções de toque na tela inferior; como por exemplo controlar a mira dos tiros da beldade loira de armadura. Apesar de problemas de desconforto nas mãos, é até hoje um dos jogos mais bonitos do DS.

Lançamento:
21 de novembro de 2004 (EUA); 2 de dezembro de 2004 (Japão); 11 de março de 2005 (Europa)
Vendas globais:
mais de 145 milhões de unidades (até o DSi XL)
Jogos inesquecíveis:
New Super Mario Bros., Mario Kart DS , Pokémon HeartGold/ SoulSilver, Animal Crossing: Wild World, Super Mario 64 DS, Professor Layton and the Unwound Future, Yoshi's Island DS, Metroid Prime: Hunters, The Legend of Zelda: Spirit Tracks, WarioWare: Touched!, Final Fantasy III, Rhythm Heaven, Super Princess Peach e Scribblenauts

O cenário era o seguinte: a Sony estava fazendo o maior estardalhaço com o poder do PSP – um PlayStation Portable com gráficos que diziam ser tão bons quanto do PS2. Com medo de perder o conforto da liderança, a Nintendo teve que se apressar para trazer na mesma época o DS que todos conhecemos. Nem é preciso relembrar o quanto o mundo inteiro ficou surpreso quando o pequenino de duas telas foi oficialmente revelado pelas mãos do presidente Satoru Iwata.

Sensível ao toque? Gráficos comparáveis a um Nintendo 64? Criticas pesadas surgiram e o PSP chegou a ser fortemente cotado como favorito na maior briga de consoles de bolso que o mercado de games já teve.

No entanto, o que aconteceu nos anos seguintes foi uma liderança de vendas não graças a hardware, mas sim a software. Com jogos realmente adequados para um portátil, ideias originais e ousadas, grande suporte de desenvolvedoras e, claro, muito Mario e Zelda, o DS continuou em primeiro lugar no topo lucrativo.

NINTENDO DS LITE

Lançamento: 11 de junho de 2006 (EUA); 2 de março de 2006 (Japão); 23 de junho de 2006 (Europa)

Como de praxe, a carcaça de duas telas também ganhou algumas atualizações. O primeiro modelo era sempre alvo de reclamações por ser "muito quadrado" e feio – ainda mais perto do todo brilhante PSP. Então, o Lite chegou com a proposta de agradar mais os olhos de novos compradores. De nova característica mesmo, era apenas mais fino, minimamente mais leve e (talvez a melhor razão para comprar um) com luz interna de quatro níveis muito mais potente.

NINTENDO DSI XL

Lançamento: 5 de abril de 2009 (EUA); 1 de novembro de 2008 (Japão); 3 abril de 2009 (Europa)

O Nintendo DSi não pode ser considerado um "portátil sucessor" porque a linha de jogos é exatamente a mesma. Mas, em se tratando de funções exclusivas (principalmente no campo multimídia), até que o hardware trazia bastante acréscimo. Como por exemplo, um menu de sistema totalmente novo, duas câmeras integradas, telas ligeiramente maiores, aplicativo de edição de fotos, gravador de áudio com vários efeitos engraçados, entrada para cartão de memória SD e o inédito canal DSi Shop – para download de jogos curtos e simplificados catalogados como "DSiWare".

Um detalhe interessante é que vários jogos do Game & Watch (tais como ***Ball*** e ***Donkey Kong Jr.***) foram relançados para download no DSiWare. Nostalgia em nível máximo.

Em 2010, uma ultima reformulação na aparência do videogame aconteceu. O Nintendo DSi XL é a mesma coisa da edição anterior, porém com desempenho melhorado de bateria e telas absurdamente maiores.

TOP 10 JOGOS DIGITAIS DO DSIWARE

- Série "Game & Watch"
- Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again!
- Cave Story
- Mighty Flip Champs!
- Dragon Quest Wars
- Dr. Mario Express
- Dark Void Zero
- Chronos Twins
- Link 'n' Launch
- Flipnote Studio

NINTENDO 3DS

Lançamento: 27 de março de 2011 (EUA); 26 de fevereiro de 2011 (Japão); 25 de março de 2011 (Europa)
Jogos mais esperados pela redação: Mario Kart 3D; PES 2011 3D; Resident Evil Revelations; The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Kid Icarus: Uprising, Metal Gear Solid: Snake Eater, Starfox 64 3D e Pilotwings Resort

Agora de volta para o futuro. Revelado ao mundo na E3 2010, o 3DS é o verdadeiro sucessor e substituto da geração DS.

Com ele a Nintendo demonstra que a marca "Game Boy" realmente ficou no passado e que daqui em diante a tecnologia de tela sensível ao toque vai permanecer – mas não sozinha, e sim cada vez ganhando mais recursos. o 3DS, como o próprio nome dá a dica, têm como característica base o 3D estereoscópico sem a necessidade de usar óculos especiais para ver os efeitos saltando da tela. Indo mais alem, ele conta agora com três câmeras, função de realidade aumentada e muito mais.

Esteticamente falando, pouca coisa mudou e o que leva destaque é o direcional analógico na esquerda. Por dentro, a coisa é bem diferente: o 3DS garante gráficos superiores a qualquer portátil anterior da companhia. E a guerra dos portáteis segue transcendendo a história.

Até hoje, as versões mais desafiantes de Castlevania são as dos portáteis da Nintendo

Para cada problema, uma solução na medida exata

O que é mais satisfatório em um jogo de plataforma tradicional? Uma bela lista de poderes seria uma resposta trivial. Melhor é o prazer, a surpresa, a renovação na experiência. Dá um alívio quando a habilidade permite ultrapassar o obstáculo que impedia de acessar uma área inexplorada, sensação frequente em *Metroid*, e o que impele a se embrenhar em ambientes desolados. Do lado da Sega, uma aventura também foi atulhada de power-ups, não-linear com o estilo Mario de ser, estrelada por um garoto polimorfo que nunca pensou em roubar de Sonic a coroa de mascote oficial da Sega... mas quase conseguiu mesmo assim.

Pular no cocuruto de seres monstruosos e embaixo de blocos em busca de poderes ou itens coletáveis, com fases de várias saídas e contagem regressiva de tempo poderia caracterizar *Super Mario World*. Não. É uma descrição aplicável a *Kid Chameleon*, originado em um período frutífero do estúdio americano Sega Technical Institute, que, nas proezas tecnológicas no Mega Drive, juntou originalidade e competência, como *Comix Zone* e *The Ooze*, e, em sociedade com o Sonic Team, desenvolveu *Sonic the Hedgehog 2* nos Estados Unidos.

Jogo dentro do jogo. A premissa metalinguística de *Kid Chameleon* alerta para a existência, em uma casa de arcade, da nova máquina chamada Wild Side, na qual hologramas criam uma realidade alternativa convincente e as pessoas entram e jogam. A cabeça flutuante de brincos dourados e olhos verdes chamada Heady Metal – nome que, curiosamente, não era citado em momento algum, apenas no manual e capa –, escapou e começou a capturar crianças, derrotando-as. Mas havia alguém difícil de vencer, um sujeito persistente de jeans, camisa e tênis brancos e óculos escuros que atende pelo apelido de Kid Chameleon.

Se um camaleão troca de cor, Kid Chameleon vai além, porque muda de forma de acordo com os capacetes encontrados nos blocos P, assumindo nove transfigurações diferentes: **Iron Knight**, cavaleiro de elmo e armadura claustrofóbica que espatifa determinados tipos de blocos, como os de gelo, pisando neles e, apesar do peso, escala paredes com toques sucessivos do botão de ação especial; **Red Stealth**, samurai que aumenta a altura dos pulos e maneja uma espada que, apontando-a para baixo, despedaça alguns blocos saltando em cima; **Berzerker**, quase um rinoceronte indomável que abaixa o rosto para atropelar os adversários e destruir ou deslocar blocos, até os de aço (uma fileira por vez); **Maniaxe**, assassino de máscara de hóquei que é uma evidente referência ao Jason de Sexta-Feira 13 e, por extensão, Rick Taylor de *Splatterhouse* (**OLD!Gamer #4** para mais informações) e pode arremessar machadinhas infinitamente; **Juggernaut**, piloto de tanque de guerra que cospe caveiras saltitantes; **Micromax**, miniatura com a metade do tamanho normal que se entranha em corredores estreitos e gruda temporariamente nas superfícies laterais; **EyeClops**, indumentária esverdeada futurista dotada de uma arma com raio inócuo para os inimigos, mas de grande envergadura capaz de tornar visíveis os blocos ocultos, o que, ocasionalmente, causa a morte deles caso ocupem a extensão dos

Kid Chameleon

Esta é a historia de um cara barra-pesada demais para ser derrotado...

Por Alexei Barros
Colaboração: André Forte

Esqueça os mascotes cheios de fofura. Kid Chameleon é um malandro dos fliperamas

quadrantes; **Skycutter**, de capacete branco e óculos verdes, equilibra-se em uma prancha voadora, que, com o especial, inverte a gravidade após o pulo, facilitando a quebra de blocos alojados no salto; **Cyclone**, vestimenta lilás que, apertando repetidamente o botão do especial, vira um furacão voador. E não acabou. Sem nada, o protagonista dispõe de um dote acrobático em

Dono da maior resistência, o Iron Knight conta com 5 HP

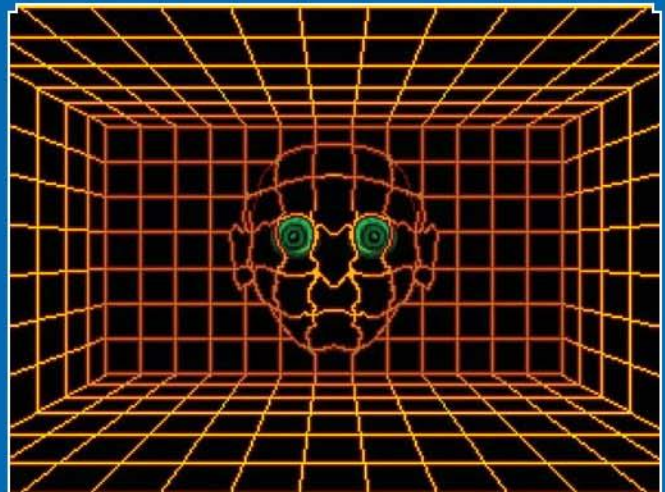
que ele completa uma cambalhota na beirada de uma superfície pressionando o botão de pulo. As transformações mantêm viva a ansiedade de conhecer uma habilidade inédita por muito tempo.

Red Stealth e Maniaxe, por conta da capacidade ofensiva das armas brancas, facilitam derrotar leões, dragões, homens flamejantes ou as intempestivas mãos que agarravam e cerceavam os movimentos, ao passo que os outros há trechos específicos para uso nas fases, como um recinto em que só é possível o Berzerker derrubar os blocos laterais ou um túnel vertical que apenas o Iron Knight ou Micromax escalam. Red Stealth, Maniaxe, EyeClops, Juggernaut e Skycutter não caminham em declives, obrigando a pular sucessivamente para prosseguir.

Dependendo da possibilidade, a constante alternância de poderes é a melhor solução, às vezes ignorando por não ser adequado para dado momento (por exemplo, pela rapidez desmesurada, o Skycutter é inviável em áreas com muitos buracos), guardando para depois (um capacete some apenas quando outro aparece) ou mesmo coletando um repetido para recuperar todos os níveis de energia (dois pontos na forma normal, três para o resto, menos o Iron Knight, que dispõe de cinco). O custo a se pagar pela variedade são as situações em que o protagonista não usufrui o poder certo para determinada ocasião e fica aprisionado, sem o justo direito de se sacrificar, só sobrando a desistência, perdendo uma vida na pausa do jogo para reiniciar.

A fim de comportar circunstâncias para justificar tantas habilidades, *Kid Chameleon* atingiu a hiperbólica quantia de 103 fases, o equivalente a 1857 telas (por mais que não haja o costume de numerá-las, a capa e a publicidade do jogo vangloriavam-se da marca), e o progresso se dividia por fases obrigatórias e facultativas, pois não é preciso chegar ao término de todas – em uma única jogada, é impossível concluí-las em sua plenitude. Isso porque, além das flâmulas que delimitavam o remate, pisando em um teletransporte,

A fase Shishkaboss abriga a primeira batalha com o Heady Metal

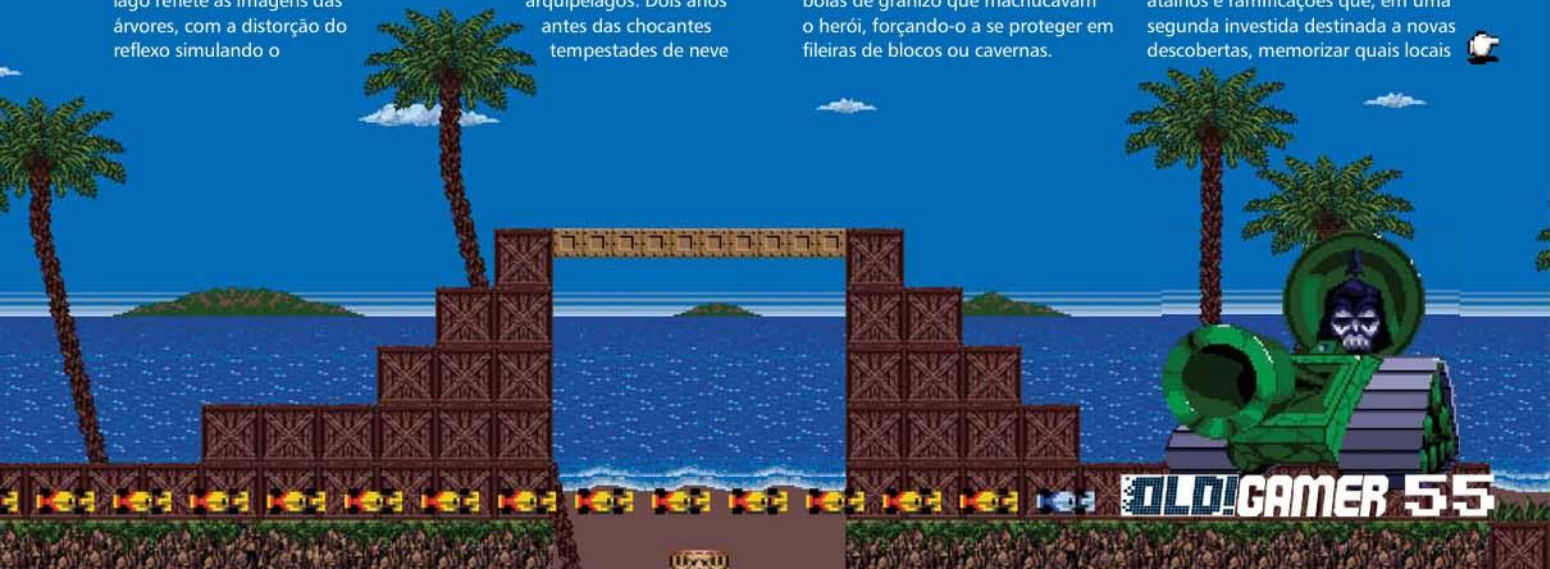
acessava-se um ponto avançado ou retrocessivo no mesmo estágio ou ainda uma saída alternativa, que culminava em um Elsewhere (32 no total), espaço menor que o convencional com a função de interligar áreas, sem numeração para diferenciar um do outro.

Heady Metal acumula informações sobre Kid para o confronto final

Como não havia o conceito de zona ou mundo, *Kid Chameleon* não se prendia a um conjunto de níveis com ambientação similar, mesmo que o jogo pudesse ser dividido em quatro partes de acordo com os confrontos inevitáveis com o antagonista. O pretexto de holografia e realidade virtual garantia a variedade de temáticas, livre da preocupação de conferir seções de transição para florestas, montanhas, cavernas, ilhas, colinas (com ruínas que parecem oriundas do começo de *Altered Beast*), cidades, geleiras, pântanos, desertos e castelos celestes.

Cada uma é sonorizada por uma música própria, exceto as fases de gelo, que aproveitam a mesma melodia da abertura. Nem sequer foi criada uma composição na batalha contra os chefes, só saem de cena nos três estágios de progressão lateral automática com a parede de brocas, em que se ouve uma faixa turbulenta para apressar a fuga do personagem. Creditada ao estúdio Nu Romantic Productions, o que preserva o anonimato do(s) autor(es), a trilha é discreta na maioria das vezes e, ainda assim, desponta com os temas das ilhas que puxa para o reggae, das grutas, marcado pela timbragem grave e densa, e dos locais urbanos, que remete ao jazz-funk de *ToeJam & Earl*.

Além da cara de mau e os óculos cheios de atitude, Kid consegue escalar paredes

Os fundos, em especial dos ambientes orgânicos, são fabulosamente densos. Na inicial The Whispering Woods 1, avista-se um frondoso matagal, alpes e, no céu, nuvens vagando. Entre o plano de ação e a paisagem, um imenso lago reflete as imagens das árvores, com a distorção do reflexo simulando o movimento das águas. Semelhante sensação de profundidade se nota na imensidão das dunas com as pirâmides distantes e na costa banhada pelo mar, com a visão estendendo-se aos confins do horizonte no qual se veem arquipélagos. Dois anos antes das chocantes tempestades de neve de *Donkey Kong Country*, de 1994, algumas fases de gelo e montanha de *Kid Chameleon* iniciavam com o dia limpo e, subitamente, depois de cerca de 20 segundos, o tempo mudava, a escuridão tomava conta e uma nevasca despencava, com bolas de granizo que machucavam o herói, forçando-o a se proteger em fileiras de blocos ou cavernas.

A ausência de um mapa que elucide as dicotomias de cada fase acarreta a desorientação e ainda impossibilita escolher livremente o mesmo lugar para explorar todos os caminhos possíveis, como em *Super Mario World*. Há tantos atalhos e ramificações que, em uma segunda investida destinada a novas descobertas, memorizar quais locais

OS MUNDOS DE KID CHAMELEON

Ameaçadores. Terrivelmente perigosos. Não importa. Ao término de cada estágio, o cenário desaparece e surge o wireframe para não nos deixar esquecer: Kid Chameleon é apenas um jogo. Um jogo que, em sua longa extensão, alternava-se em dez temáticas.

Cavernas

Os corredores das grutas são os únicos totalmente fechados, sem nenhuma área a céu aberto para aliviar. É um local intimidador, em que a terra se mistura com as pedras adornadas pelas caveiras do castelo. Longas quedas por vezes resultam em espinhos, isso quando não há a lava borbulhando, pronta para derreter o aventureiro.

Cidades

Em cima, prédios e mais prédios. Embaixo, os esgotos, que parecem galpões abandonados. Nestes estágios, os produtores criaram uma forma de se comunicar por meio dos letreiros que sinalizavam o generoso "Welcome" na introdução ou o sádico "Too Bad" em um fatídico beco sem saída.

Colinas

Nunca é demais reiterar: a vegetação no chão, as árvores atrás, o fundo azulado e principalmente as estátuas em ruínas é puro *Altered Beast*, embora não adiantasse ninguém proferir "Rise from your grave!" para ressuscitar um herói, porque não é um cemitério como na primeira fase da aventura do centurião alterado.

Geleiras

Não é o frio que causa apreensão, e sim os blocos de gelo à la Mega Man que escorregam mais que casca de banana em piso de banheiro besuntado com azeite. Bom, a baixa temperatura não preocupa até, de repente, caírem pedras de granizo mirando a cabeça, momento em que procurar abrigo é um imperativo.

Ilhas

Cenário tropical altamente agradável, com palmeiras esguias e totens imponentes. E ainda algumas caixas... caixas? Os montes possuem áreas internas repletas de segredos, blocos de poderes e inimigos chatos, além de partes vazadas para contemplar a amplidão do mar límpido banhando o belo litoral.

Pântanos

A região vista com menor frequência originou fases permeadas por árvores ocas ou que, mesmo sem uma porção do tronco para permitir passagem para o protagonista, conseguem permanecer firmes e fortes. E fica a dúvida: de quem é a mão que afunda no lamaçal?

Montanhas

Praticamente uma versão menos atemorizante, mais alegre e hospitaleira que as apavorantes cavernas. Também se encontram muitos atalhos ocultos e espinhos nas áreas subterrâneas de cor amarelada. Ainda dá para se encantar com as quedas d'água e subir na parte aberta para desoprimir a pressão claustrofóbica.

Castelos Celestes

Poderia se chamar simplesmente céu, mas *Kid Chameleon* não pisa em nuvens ou voa como um pássaro. E está longe de ser um paraíso: ilhas flutuantes que abrigam fortalezas cheias de armadilhas. Geralmente há uma conexão entre as construções. Em todo caso, o Cyclone é a melhor opção.

Desertos

Emulando as regiões áridas do Egito, pirâmides em frangalhos, com pedras azuladas e não da coloração das dunas como deveria. Sorte que não quiseram adaptar o conceito das nevascas. Uma tempestade de areia já seria demais, quando se tem escorpiões, brocas e espinhos para dar e vender nos ambientes internos.

Florestas

Que bela paisagem! No plano da fase ou de fundo, árvores vistosas em abundância para apreciação sem compromisso. Bonito e variado: na superfície, geografia acidentada (ladeiras e rampas) e as pontes; já os túneis escondem passagens subterrâneas que nem sempre representam o caminho mais curto para terminar o estágio.

já foram visitados é uma tarefa penosa. Graças a essa fuzarca, proliferaram mitos e factoides sobre salas secretas que reforçaram *Kid Chameleon* no imaginário dos jogadores. A abundância de segredos é um convite para a investigação minuciosa, e a restrição de três minutos, com o numeral saindo do canto esquerdo para ficar acima da cabeça de Kid Chameleon quando restavam 30 segundos finais, é um contrassenso, um vício de design dos jogos de plataforma. A pressão do tempo se folgava com o relógio, que acrescenta três minutos, obtido com frequência nos blocos P até nos estágios derradeiros, acumulando o máximo de 9:59 sem muito esforço.

Os blocos P também liberavam diamantes, com recorrência um, por vezes uma dezena (adicionada automaticamente, sem necessidade de coleta), esses sim camaleônicos, porque variavam de coloração

Os blocos de P escondem quantias aleatórias de valiosos diamantes

dependendo da temática, não de função. A inusitada combinação do botão de corrida com o Start provocava um ataque especial ou bonificação ao custo de 20 pedras preciosas e um diferente para mais de 50, afora o Juggernaut, no qual cinco unidades serviam de munição

Momentos tensos e poucas vidas eram parte da fórmula

para uma rajada especial, e do EyeClops, sendo que duas pagavam um tiro letal da arma. Raramente dos blocos caía uma Ankh (hieróglifo egípcio que simboliza a vida) para uma vida extra, uma moeda para um continue (de início, são três) e 10.000 pontos para aumentar o montante calculado ao se encostar as bandeiras, juntando-se aos bônus de tempo (quando não se ultrapassa o limite de tempo predeterminado e o variável), no-hit (sem levar dano), no prize (sem coletar itens e capacetes), speed (quanto mais tempo de sobra, melhor) e path (caminho mais curto para terminar o nível).

O design das fases beira a crueldade, um prazer no sofrimento alheio que serviu para eternizar os perigos pela quantidade de tentativas. Na Bloody Swamp, ser acossado por uma parede de furadeiras, com troncos de árvore no caminho. Na Ice God's Vengeance, após passar por pisos escorregadios e escalar blocos únicos, entrar em um dos teletransportes no topo e ver que voltou tudo. No Elsewhere número 27, pular no teletransporte de saída e, antes de pisar, surgirem brocas dos blocos traiçoeiros. Na Alien Isle, bater em um bloco-elevador, que levita após o término da contagem regressiva de nove a zero, alcançar uma plataforma que se move lateralmente, saltar em mais um bloco-elevador, enquanto desvia dos tiros impiedosos das aeronaves, chegar ao outro lado pensando que acabou a tortura em um teletransporte para perceber que regressou e vai ter que repetir a viagem. Na penúltima, The Final Marathon, a sucessão de armadilhas é impiedosa, com direito a uma área em que chão e teto se esvaem ao toque dos blocos atiradores. Inacreditável que, para um jogo dessa extensão e dificuldade avançada, não há como gravar o progresso e tampouco existem passwords. Tudo para concluir em uma única extenuante jogada, a menos que você quisesse fritar o Mega Drive, deixando-o ligado até o dia seguinte.

À exceção do *Kid Chameleon* na coletânea Sega Smash Pack 2 (PC, 2000), as outras versões dispõem de artimanhas que suavizam o desafio. Na versão digital do Virtual Console (2007), é possível fracionar a jogatina e retornar ao exato ponto onde parou se sair do jogo no Nintendo Wii e as coleções *Sega Genesis Collection* (PlayStation 2 e PSP, 2006), *Sonic's Ultimate Genesis Collection* (PlayStation 3 e Xbox 360, 2009) e *Sega Mega Drive Classics Pack 2* (PC, via Steam, 2010; também vendido avulso) permitem salvar o andamento a qualquer hora, quando bem entender.

A não ser pelos relançamentos, a Sega mantém a obra intocada, sem remakes ou continuações. Para todos os efeitos, a aventura tem a infinitude das fases do design

Os cenários parecem pacíficos... mas não baixe a guarda NUNCA

comum nos anos 1980, época em que, com frequência, os estágios se repetiam com leves mudanças em um ciclo interminável. No caso de *Kid Chameleon* o sofrimento acabava sim, ainda que para cada ponta de alegria de um power-up coletado sempre viessem arapucas malditas enfraquecer sua alma.

Alguém sente falta de Lion e as suas magias praticamente teleguiadas? Nós não sentimos

A Nova Forma do Camaleão

Estúdio brasileiro prepara remake do clássico multiforme Kid Chameleon

É inacreditável que um jogo como Kid Chameleon não foi cogitado para um remake oficial pela Sega

A Sega é uma das produtoras mais idolatradas e odiadas pelos devotos inveterados. Idolatrada por conta dos consoles que confeccionou e por todas as franquias carismáticas. Odiada pelo abandono de muitas séries – as que prosseguiram nem sempre com a qualidade desejada. Dessa relação ambígua, somada a uma dose cavalar de dedicação, nascem projetos de jogadores aficionados que expressam sua veneração reimaginando os personagens, os estágios, os ambientes.

É o caso do *Sonic Fan Remix* (sonicfanremix.com), releitura

Antigo visual das fases litorâneas

de *Sonic the Hedgehog 2* premiada com uma das maiores recompensas que um fã pode receber, o elogio de um dos autores do jogo. "Comparado a *Sonic 4*, o remake de *Sonic 2* feito por fãs é 256 vezes mais impressionante", afirma Yuji Naka em seu Twitter, referindo-se à sequência *Sonic the Hedgehog 4: Episode 1*.

Além de conquistar a atenção de profissionais da indústria, o que pode resultar em solicitações de cancelamento das donas das marcas, os remakes têm o ponto positivo de estimular a produção de iniciativas similares. Inspirado por *Sonic Fan Remix*, Diego Santos Leão, diretor de criação e game designer do estúdio goiano GameBlox Interactive, sentiu-se motivado a refazer *Kid Chameleon*, o apaixonante jogo de plataforma do Mega Drive de 1992 que – adivinha – a Sega deixou de lado.

A princípio, o remake não possui a licença, mas existem planos de torná-lo oficial por intermédio da Tectoy, dado o histórico de proximidade das companhias. Por enquanto, a aventura, que manterá a perspectiva 2D e implementará cenários tridimensionais, não tem fins lucrativos e poderá ser jogada em navegadores de internet no Windows e Mac OS. O projeto é realizado no tempo livre da equipe da GameBlox, empresa focada em advergames

Aperfeiçoar e recriar sem perder as origens. Essa é a meta

e, por isso, não há previsão de lançamento para o projeto.

Delineado, o ciclo de elaboração desde já espera pelo apoio dos fãs. Primeiro, as artes conceituais, modelagem e texturização dos personagens, ajustando o visual segundo a opinião da comunidade; depois a fase inicial com poucas texturas e elementos, adição de inimigos, texturização mais apurada e implementação de detalhes aos poucos. O processo se repete a partir dos próximos capacetes do protagonista e nível.

O desenvolvimento envolve outros complicadores e, para saber quais as intenções para o promissor remake de *Kid Chameleon* como as imagens mostram, conversamos com Diego Santos da GameBlox.

OLD! Kid Chameleon jamais teve um remake oficial ou uma sequência, aparecendo somente em coletâneas e nos serviços de download. Por que você acredita que a Sega nunca deu continuidade ao jogo?

Diego Santos. Acredito que a Sega ainda tem títulos-chave para se preocupar antes de precisar recorrer a *Kid Chameleon*, como *Comix Zone*, que ela parece priorizar, por exemplo. Há também um grande risco inerente ao renascimento de um título antigo, principalmente porque os game designers já não

O conceito da nova praia, que você viu na imagem à esquerda

são os mesmos. Perde-se o tato de "o que faz o game ser o que é". Foi o que aconteceu com *Golden Axe: Beast Rider*. Além de ser um jogo ruim, de *Golden Axe* só

Atenção com os detalhes é sempre bem-vinda. Os testes com as novas caixas é um belo exemplo

manteve o nome. Para piorar, a Sega anda mal das pernas ultimamente, fechando escritórios até nos EUA, não podendo, portanto, correr muitos riscos.

OLD! O esquecimento da Sega também contribuiu para a ideia do remake?
Foi sim, justamente por não ter a menor perspectiva de remake da Sega resolvemos investir neste projeto. Nossa empresa tem vocação para trabalhar com serviços de download; vamos propor para a Tectoy que façamos projetos juntos, inclusive tentar vender a ideia de produzir na GameBlox o *Kid Chameleon* para iPhone e Xperia Play, mas por enquanto é só um projeto.

OLD! E quantas pessoas estão envolvidas? Todas são fãs do jogo original?
São atualmente seis pessoas no projeto. Os perfis dos profissionais da equipe são:

- Um programador;
- Um programador / game designer;
- Um artista conceitual / ilustrador / animador / modelador;
- Um ilustrador / designer de interface;
- Um artista conceitual / ilustrador / modelador.

Um dos envolvidos é designer de som e não trabalha na GameBlox. Três destes profissionais jogaram o jogo original na época de ouro do Mega Drive. Os membros que não jogaram *Kid Chameleon* ajudam a torná-lo um game divertido independente das características do jogo original. A visão do projeto é minha, que sou o game designer, mas levo muito a sério as opiniões de todos os que comentam em nosso site, Orkut e, claro, da nossa equipe. Dito isto, não pretendo agradar a todos, o que seria impossível. O remake é a minha visão de *Kid Chameleon*, é algo pessoal. Porém, ao ver outras perspectivas sobre o andamento do jogo, enriqueço muito o meu processo de decisão.

OLD! Como vocês conseguem conciliar o desenvolvimento do remake do Kid Chameleon com os outros projetos da GameBlox?
Trabalhamos no projeto apenas no tempo livre. Tentamos encaixar o desenvolvimento naqueles momentos em que dependemos de um cliente para continuar um projeto, tendo que esperar um e-mail por algumas horas, entre outras situações. Nestes momentos, às vezes não há uma tarefa que se encaixe no período, de forma que o *Kid Chameleon Remake* acabou se tornando o "projeto de pesquisa" a que recorremos para aproveitar este tempo. Também usamos algumas horas depois do dia de serviço, mas neste caso fica a critério do pessoal da equipe decidir quanto tempo dedicar.

OLD! Falando agora dos planos para o remake, o Kid Chameleon original possuía um número generoso de fases. Vocês pretendem recriar todas as 103? Há planos de adicionar estágios inéditos? Seria complicado demais implementar um editor de fases?
Apesar de termos classificado o jogo como remake, está mais para um remix. Faremos apenas algumas fases, algumas baseadas nas originais, outras totalmente diferentes. Infelizmente, não podemos produzir um editor de fases só para este projeto, o tempo necessário torna inviável.

Os fãs podem esperar até dez fases com várias passagens secretas. Se conseguirmos doações, faremos mais.

OLD! Alguns elementos do Kid Chameleon não são mais encontrados em jogos modernos com frequência, como limite de tempo. Você pensa em abolir isso ou os jogadores continuarão procurando relógios para aumentar o tempo?
Por mais que os saudosistas (eu incluso, algumas vezes) queiram manter todos os elementos de jogos do passado, é necessário

compreender que assim como o cinema evoluiu, os jogos também o fizeram. O que devemos manter é a essência do jogo, as características que o diferenciavam dos outros jogos do gênero.

No *Kid Chameleon* acredito que estas características sejam a dificuldade, a grande variedade de gameplay (devido aos vários "personagens"), as passagens secretas e o design excêntrico dos personagens e cenários. A princípio quero manter o máximo de elementos, mas não acho que o limite de tempo é essencial.

Remodernizar Kid vai além de batizá-lo Max. Há estudos de cores e testes de novas roupas

OLD! Na maioria das versões de Kid Chameleon nas coletâneas, é possível salvar o progresso de jogo a qualquer momento, sem a necessidade de jogar tudo de uma vez. Para o remake, haverá alguma adaptação para facilitar a vida dos jogadores?

Bem, o jogo original é tido como muito difícil devido ao fato de ter vidas limitadas. Este "problema" não deve surgir no remake, pois criaremos poucas fases. Se fôssemos criar um jogo completo, no entanto, minha decisão seria manter esta dificuldade apenas parcialmente. Por exemplo, poderíamos oferecer vidas limitadas por "mundos": o jogador teria que passar dez fases usando apenas as vidas que conseguir pelo caminho: se acabarem, volta ao início deste conjunto de dez fases (excluindo neste caso a batalha com o chefe, que permitiria tentativas ilimitadas, mas com dificuldade bastante alta).

Na década de 1990, era um vício de game design fazer jogos extremamente difíceis e punitivos. Hoje, com a atual variedade de jogos e plataformas, o jogador já não tem tempo de dedicar meses de sua vida ao mesmo game.

Não me entendam mal, *Super Meat Boy* já mostrou ao mundo que jogos difíceis ainda têm seu lugar ao Sol, mas desde que feitos para desafiar, e não frustrar ou sugar tempo desnecessariamente.

Apesar de *Super Meat Boy* ter "vidas" infinitas, não deixa de ser difícil. Sua característica-chave é oferecer desafios autocontidos, que podem ser concluídos em um tempo reduzido desde que se tenha habilidade.

É neste espírito que vamos balancear a dificuldade de *Kid Chameleon Remake*.

OLD! A aparência do visual do protagonista sem máscara foi levemente modificada. Como foi pensada a atualização e o que levou a fazer essa mudança?

É engraçado, pois o Max (nome que demos ao herói, que no jogo é apenas Kid) é um herói muito inconsistente visualmente. A diferença entre o Max da capa do jogo e o do game é uma das maiores que já notei em games da década de 1990. Francamente, no game ele parece um gordinho de cabelo enrolado ou Black Power. O jogo também não conta uma história muito complexa, portanto a releitura do herói exige criatividade e pesquisa.

Tendo isto em vista, baixamos todo o material que conseguimos obter, desde propagandas a revistas antigas da Sega com histórias em quadrinhos do *Kid Chameleon*, *Golden Axe*, *Sonic*, entre outros. Fizemos alguns testes, indo do personagem original (imagem abaixo) até opções mais modernas. Não queríamos simplesmente copiar o Max de antigamente, mas pensar em como seria o personagem se fosse criado hoje, seguindo os seguintes princípios do game:

Red Stealth é o primeiro personagem a ganhar versão 3D. Ficou ainda mais imponente

• Ele é um cara "cool" ao extremo, intencionalmente exagerado (conforme suas inúmeras propagandas);

• Usa óculos "cool", mas meio ultrapassados. Queríamos manter este fator retrô em seu visual;

• Na capa do jogo, ele usa uma jaqueta (o que ampliou nosso leque de possibilidades além da simples camiseta branca do jogo);

• O tema realidade virtual / realidade aumentada é forte por todo o jogo (no final das fases o cenário some, revelando a sala vazia na qual o jogo se passa);

• O contexto é futurista, mas mantém um estilo de vestimenta relativamente atual nos personagens humanos.

Tentando ser fiéis a estas características, chegamos ao visual final com os óculos largos e com uma câmera acoplada, jaqueta, tênis, calça jeans, luvas de realidade aumentada, símbolo Ankh amarrado na cintura, cabelo com gel. Exageramos um pouco no tamanho do cabelo para ficar similar ao original "cabeção" sem ter que de fato fazer uma cabeça muito desproporcional. Aparentemente tem agradado os fãs até o momento.

Respondendo a uma dúvida frequente, gostaria de dizer que o cabelo do personagem não tem intenção de lembrar *Dragon Ball*. Definitivamente não é nossa referência. A questão é que em 3D geralmente temos que

Basta bater o olho no conceito e já vem aquela onda nostálgica

modelar o cabelo em camadas, e aquela visualidade da arte conceitual é a que mais se aproximava de um cabelo com gel, penteado para trás.

Poxa, o cabelo do personagem continua sendo motivo de discussão até no remake! (risos)

OLD! O visual do protagonista com as máscaras também será atualizado?
O primeiro personagem que criamos (o samurai Red Stealth) é bem fiel ao original. Apesar de inúmeros elementos que adicionamos em sua vestimenta, os fãs o reconhecem de imediato.

Esta similaridade "exagerada" não foi intencional, e os fãs podem esperar mudanças mais dramáticas em outras máscaras. Se estas mudanças serão notadas – como nas que fizemos no Max – é algo que veremos.

OLD! Além das duas skins para cada máscara como planejado, vocês cogitam algum editor de cores das máscaras?
Hmm... editor de skins! Boa ideia,

PASSAGEM DO TEMPO

O personagem baixinho e cabeçudo ganha estatura normal na HQ... antes, um registro. De 1970 a 1972 havia uma história intitulada *Kid Chameleon* na publicação inglesa Cor!!, que não tem nada, absolutamente nada a ver com o jogo. Dito isso, a aventura da Sega foi adaptada em duas séries na HQ britânica *Sonic the Comic*, nas edições de 7 a 12 e depois na 54 a 59. Mesmo que parecesse ter crescido e estivesse mais para um Teen Chameleon, Casey, como é chamado aqui, é reprimido pela mãe por passar muito tempo jogando Mega Drive. Na primeira, o herói resgata do Wild Size a Suzi, garota dos seus sonhos e que joga Game Gear, incorporando os alter egos Red Stealth, EyeClops, Micromax, Berzerker e Iron Knight, sob a tutela de uma voz misteriosa. Na outra, continuação direta, o protagonista assume as formas Skycutter, Juggernaut, Maniaxe e Cyclone e volta ao Wild Size para descobrir o paradeiro de Brad, colega de escola, e a trama se encerra sem uma definição clara.

não havia pensado nisto... Vou considerar esta possibilidade com muito carinho. A maneira mais fácil de permitir novas skins seria simplesmente deixar a textura em aberto na pasta do jogo, mas vamos ver se o tempo nos permitirá fazer algo mais elaborado.

OLD! Também foi confirmado que haverá uma máscara nova. Como será realizado o processo de criação da máscara inédita? Haverá participação dos fãs?
Sim, na verdade a primeira máscara nova já foi decidida e foi justamente por uma sugestão de fã. Ela permanecerá em segredo até o lançamento da versão alpha do jogo, mas temos certeza de que irá agradar. Foi uma ideia genial, só não posso dizer mais para não estragar a surpresa.

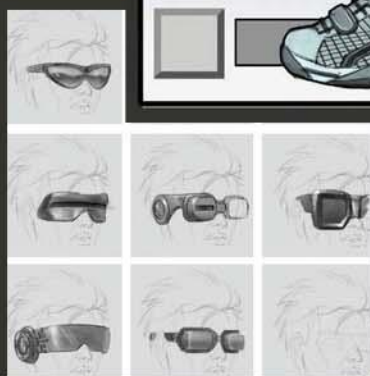
Há a possibilidade de criarmos mais máscaras, mas ainda não sabemos como viabilizar isto. Talvez por meio de um sistema de doações, pois no final das contas nossa empresa continua precisando pagar as contas, nosso negócio principal é o advergame, o jogo para publicidade.

OLD! Como será a trilha sonora do remake? Quem é o responsável pelas músicas?
A trilha sonora será totalmente baseada no original, até porque é excelente. No entanto, estamos tentando resolver o problema de as músicas serem muito curtas, remixando-as. Pense na maneira como a série *Final Fantasy* tem recriado suas canções, a ideia é basicamente a mesma.

Ainda não podemos divulgar o responsável, pois nosso colaborador pode mudar até o final do game e gostaríamos de dar crédito aos profissionais corretos. Tenho gostado bastante do trabalho até o momento, está bem fiel ao clima do *Kid Chameleon* original.

OLD! É bem provável que os jogadores veteranos vão preferir jogar o remake com controle em vez de teclado. Há alguma possibilidade de o remake ser compatível com controle?
Sim, será 100% compatível com os controles padrão do Windows. A maioria, mesmo os adaptados de PlayStation 2 etc., deve funcionar sem problemas.

OLD! Em que fase está o projeto? Qual é a previsão de lançamento?
O tempo que temos para desenvolvê-lo é bastante limitado e variável. Na data em que escrevo, teremos que pará-lo por pelo menos uma semana.
A data original era março e não conseguimos cumpri-la, então seguimos a linha de pensamento "fica pronto quando estiver pronto".

Atualmente terminamos de criar os conceitos de algumas fases e estamos codificando e modelando a primeira delas.
Estamos terminando também o personagem principal (sem máscaras). Ele é peça mais delicada e complexa do projeto, pois terá expressões faciais, simulação de reação física nas roupas e cabelo. Também já temos o roteiro de introdução do jogo, que será produzida em 2D, de maneira similar às cenas de corte de *inFamous* e *Mirror's Edge*.

Acessórios visíveis, vestimentas, colares... detalhes que os jogadores apreciam, mesmo sem perceber

OLD! Para concluir, como os fãs podem entrar em contato com a GameBlox?
Os fãs podem enviar críticas e sugestões pelo e-mail kidchameleon@gameblox.com.br, por meio de comentários no blog em nosso site gameblox.com.br, na comunidade do Mega Drive no Orkut e pelo Twitter, usando em seus tuítes a hashtag #chameleonremake ou citando "@gameblox".

Do estilo original, totalmente anos 1980, e entram os detalhes descolados de um herói atual

GoldenEye 007

Como a Rare lançou um novo olhar sob a franquia James Bond e redefiniu conceitos na indústria de games

Por Alexei Barros

De um jogo de filme não se espera muito. Com otimismo, que pelo menos faça jus à obra original. Nunca uma revolução. Quanto mais que derrube três paradigmas. *GoldenEye 007* fez isso. Provou que adaptações não precisam ser escabrosas. Mostrou que um FPS, então inimaginável sem um PC, mouse e teclado, podia rodar bem em um console. E introduziu furtividade em um gênero totalmente dominado por tiroteios.

Com isso, a pequena equipe da Rareware consolidou uma marca forte nos videogames, posteriormente desejada pela EA Games, Activision, Nintendo e Microsoft; e que voltou à cena reinventada para Nintendo Wii. Nas próximas páginas, conheça as curiosidades sobre o processo de desenvolvimento, os fatos instigantes e o porquê de *GoldenEye 007* ser idolatrado até hoje.

O HOMEM DO OLHO DE OURO

GoldenEye 007 foi um projeto inusitado. Primeiro por ser incomum de a Nintendo adquirir licenças de franquias forasteiras, afinal a produtora possui muitas das maiores marcas do ramo. Se vasculharmos o catálogo, há *Popeye* (NES e fliperamas) e olhe lá. Segundo por se tratar de um filme de ação e não um desenho animado, o que combinaria mais com o estilo de mascotes da Big N e Rareware. Ainda por cima, a franquia do espião inglês rendia títulos de pouca relevância, como o jogo de plataforma *James Bond 007: The Duel* (Mega Drive, Master System e Game Gear, lançado com a foto de Timothy Dalton, o quarto 007, na capa).

Motivada pelo sucesso de *Donkey Kong Country*, a Nintendo delegou o desenvolvimento à Rareware, britânica como Ian Fleming, escritor e criador de 007. A princípio, a proposta não foi aceita porque o estúdio preferia focar na criação de propriedades intelectuais e temia restrições da EON Productions, responsável pela franquia nos cinemas. A matriz japonesa insistiu e fechou um acordo para colocar o jogo à venda perto do lançamento do longa-metragem nas telonas.

O plano era que *GoldenEye 007* fosse lançado para SNES com a técnica Advanced Computer Modelling, a mesma dos gráficos pré-renderizados de *DKC*. A revista Nintendo Power, na edição 71, chegou a reportar uma conferência de imprensa do filme, que teria sido realizada em janeiro de 1995 com os atores principais do elenco. Esteve presente Tim Stamper, um dos fundadores da Rareware, que seria o designer do jogo. Nada foi informado sobre o gênero. Pierce Brosnan teria aparência similar, e haveria elementos característicos, como a canção tema, a BMW Roadster e os dispositivos criados por Q. Internamente, os funcionários mais importantes, como o próprio Tim Stamper e Gregg Mayles, designer de *DKC*, não mostravam entusiasmo.

No panorama de desânimo e incerteza, surgiu Martin Hollis, recém-formado em Ciência da Computação na Universidade de Cambridge e programador secundário da versão de *Killer Instinct* para fliperamas. Fã de James Bond, ele mostrou seu interesse em fazer o jogo para Tim Stamper, que pediu um documento de design. Se foi aprovado? "Basicamente, a partir do momento dessa conversa estava trabalhando em *GoldenEye* em tempo integral, por quase três anos, até a conclusão. Não sei quando foi dado o sinal verde", revelou Hollis ao site Gamasutra.

Para um calouro, ainda realizou uma proposta arrojada: montar e dirigir uma nova equipe. Não se preocupava com o lado comercial; almejava somente criar um grande jogo. Hollis pesquisava as capacidades gráficas do Ultra 64 e, embora não soubesse exatamente como seria o Nintendo 64, achou apropriado migrar *GoldenEye 007* para a vindoura plataforma 64-bit. Dessa maneira, ocorreria lançamento sincronizado do filme, do console e da adaptação. Vagamente ficou definida a criação de um jogo de tiro 3D.

UM ANO NÃO É O BASTANTE

Em março de 1995, o projeto estava em andamento e nas mãos de contratados escolhidos por serem talentosos nas respectivas áreas, terem afeição pelo universo de James Bond e apresentarem profundo conhecimento de videogames.

A Rare começou GoldenEye 007 sem conhecer o hardware do Nintendo 64

O primeiro entrevistado do processo de seleção, Mark Edmonds, era programador; Karl Hilton o artista de plano de fundo e Beatrix Jones a artista de personagens.

Com nove páginas, o documento de design de jogo escrito por Hollis mostrava a intenção de seguir os moldes de *Virtua Cop*, o popular rail shooter da Sega para fliperamas. Nos meses iniciais, *GoldenEye 007* foi imaginado com movimentação pré-definida, mas sem a pistola de luz. À época, não se sabia nem como seria o controle do Nintendo 64. Ao mesmo tempo, Hollis alimentava o desejo de que fosse um jogo de tiro em primeira pessoa, como *Doom*, que a equipe passava muitos fins de tarde em confrontos pela rede. Seriam dois modos, portanto, rail shooter e FPS, por mais confusa que possa parecer a mistura. Ambos foram modelos compatíveis que depois originaram a mecânica inovadora de *GoldenEye 007*.

O texto esboçava elementos que permaneceram até o final. De antemão, se imaginava distanciamento da trama cinematográfica, e a inserção do espião nos melhores cenários, mesmo que não acontecesse no filme. Já constavam, por exemplo, os níveis que seriam aproveitados, como Dam, Frigate, Control e Statue, os personagens escolhidos, alguns aparatos tecnológicos, a arma sniper e as facas de arremesso. O documento mencionava até os furos de bala na parede e os cartuchos pipocando das armas. O desafio era colocar tudo na prática.

No primeiro ano do projeto, Mark Edmonds se concentrou na arte para implementação

OLHO POR OLHO. FASE POR FASE

A Rareware realizou muitas "licenças poéticas" ao transformar 130 minutos do filme GoldenEye em 18 estágios, seja por limitação técnica ou liberdade criativa, e ainda colocou mais dois níveis extras que homenageiam aventuras antigas de James Bond. Para mostrar que nem sempre uma boa adaptação é aquela fiel à produção original, ressaltamos as disparidades e também espionamos todos os cantos.

MISSÃO 1: ARKANGELSK

1. DAM

No filme, o portão se abre, James Bond corre na parte superior da represa e pula de bungee jump sem qualquer obstáculo, ancorando-se com a Piton Gun, e abre o teto do banheiro com o raio laser da arma. No jogo, o primeiro nível inteiro foi construído antes da cena do salto (feito sem corda alguma), passando pela região com a torre que guarda a Sniper Rifle. Com o zoom da arma, avista-se, do lado oposto do cais, uma ilha inalcançável (sem GameShark) com uma metralhadora automática e uma torre, que serviria para algum objetivo que foi descartado. A Piton Gun é mencionada por Q na instrução da fase, não há no jogo.

2. FACILITY

A incursão pelo duto de ventilação do banheiro é parecida. James Bond se depara com o agente 006. A Rareware preferiu adiar para o final da fase o encontro com o agente Alec Trevelyan, já com a cicatriz no rosto mesmo antes da explosão dos tanques com as Remote Mines, que, na película foram instaladas por Bond na parte da história que corresponde à fase Control.

3. RUNWAY

A Rareware planejava incluir algum objetivo com a moto verde pilotada por James Bond para alcançar o avião, tanto que na fase seguinte se vê algo parecido. Fora isso, a fuga transcorre de forma diferente. Enquanto no filme o espião tira o piloto do avião em movimento, cai na pista e pega uma moto para saltar no avião em queda livre, no jogo Bond deve pegar a Ignition Key e entra no avião estacionado em uma pista vigiada por metralhadoras automáticas.

dos gráficos 3D, criando uma engine que pudesse lidar com personagens texturizados. Hollis ajudou no funcionamento da engine para que fosse possível mover James Bond e os inimigos, por enquanto desprovidos de qualquer inteligência. Tudo isso sem acesso ao console, somente uma ou duas estações gráficas SGI Onyx, em que os fundos renderizavam a dois quadros por segundo sem a arma do protagonista, os soldados e os cenários. Se rodasse bem, imaginava-se que o hardware final seria melhor e a taxa de quadros chegaria à meta de 30. Depois, com o Nintendo 64 em mãos, a renderização dos triângulos se mostrou muito mais rápida. Ainda assim, a taxa caía para 20 quadros em alguns lugares para poder ter 50% mais triângulos de cenários de fundo, e até para 10 quadros, para permitir que fumaças espessas invadissem o ambiente e oito personagens aparecessem na tela ao mesmo tempo.

Beatrix Jones construía as representações poligonais dos atores, baseando-se nas fotografias das pessoas e dos figurinos. Enquanto isso, Karl Hilton arquitetava em wireframe os modelos dos cenários a partir das fotos, diagramas e plantas do set de filmagem, visitado pela equipe cerca de seis vezes durante a produção do filme, que tirou fotos digitais para conferir maior autenticidade às texturas. Posteriormente Duncan Botwood ingressou na Rareware para ajudar nesta área.

O processo de elaboração dos mapas seguia uma diretriz pouco convencional de design. O trabalho se resumia a construir um espaço interessante, sem se preocupar com os pontos de partida e saída, e certamente sem planejar a distribuição de itens e inimigos, resultando em ambientes sem linearidade definida, com salas de pouca serventia para o cumprimento da missão e que proporcionaram um senso de realismo e liberdade primordial para a experiência de jogo.

O BRITÂNICO DR. DOAK

Era novembro de 1995, e *GoldenEye* já estava em exibição nos cinemas. O plano do lançamento simultâneo foi por água abaixo. A Rareware não tinha toda a culpa. O Nintendo 64 veio a ser vendido somente em junho de 1996 no Japão. O jogo não ficou pronto para o desembarque do console nos EUA em setembro de 1996.

Depois de um ano, a gerência da Rareware se mostrou preocupada com o encaminhamento do projeto, e contratou mais funcionários. O resultado deveria ficar impressionante o bastante para não ser abandonado. De fato, *GoldenEye 007* poderia nem existir. "Recebemos uma carta da Nintendo, dizendo que deveríamos cancelar o projeto, mas nunca dissemos isso para a equipe", afirma o atual chefe de estúdio Mark Betteridge à revista Edge (edição 219).

O primeiro ano foi usado para a construção da engine e criação da arte do jogo. Começava o desenvolvimento propriamente dito, consolidando a mistura de *Virtua Cop* e *Doom* e ajustando os cenários. O mais novo contratado, David Doak, contribuiu muito para o design de fases, enxertando inimigos e objetivos nos cenários, tarefa por vezes realizada por Duncan Botwood. Os dois também procuravam pontos de utilização das cerca de 40 acessórios de diversos filmes da franquia arroladas por Martin Hollis. A maioria foi modelada sem a certeza de que seria aproveitada – o contrário do procedimento normal.

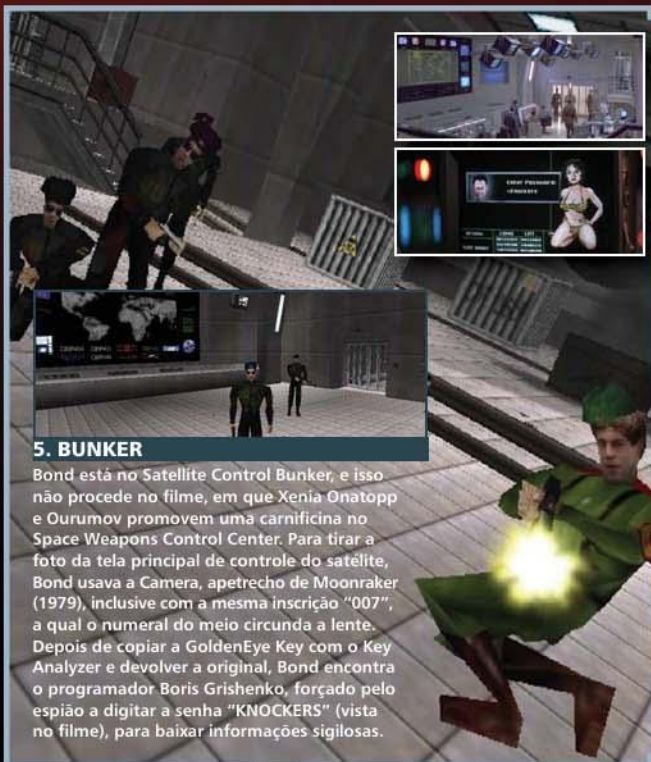
Doak participou da programação do comportamento da Inteligência Artificial em situações específicas. Nessa época, a IA foi programada e polida, promovendo a ação cadenciada que distinguiu *GoldenEye 007* dos demais jogos de tiro. Quando o espião era descoberto, o rival tentaria matá-lo ou correria para soar o alarme. Para que funcionasse, Hollis abriu mão do realismo em favor da jogabilidade. Em certas ocasiões, percebia-se que os inimigos não enxergavam através dos vidros, ao passo que James Bond podia vê-los normalmente do exterior. É pouco verossímil, mas é um estímulo às atitudes furtivas. Você sabe onde está o oponente. Ele, não. Com isso, dá para pensar em qual atitude vai tomar. Em tempos passados, avistar um adversário implicava instantaneamente em matá-lo, eliminando possibilidades e confrontos estratégicos. Vieram

Antes que uma produtora tomasse uma iniciativa, um grupo de fãs do jogo do Nintendo 64 se uniu para criar um remake do modo multijogador com a versátil e competente engine Source da Valve Corporation. Lançado em beta em 2006 e com atualizações periódicas, o mod de *Half-Life 2* temático de *GoldenEye* pode ser baixado gratuitamente em moddb.com/mods/goldeneye-source.

Graças a GoldenEye 007, Pierce Brosnan é o James Bond mais famoso dos videogames

Por que fugir pela porta? Imite o filme e saia pela esteira

4. SURFACE

Durante o filme, James Bond jamais coloca os pés em Severnaya. No game, o espião atravessa veredas geladas para desativar uma enorme antena parabólica e roubar os papéis de projetos de construção guardados em um cofre. Na mesa de uma casa com a câmera de vigilância, na entrada, está o modelo da moto da fase anterior.

5. BUNKER

Bond está no Satellite Control Bunker, e isso não procede no filme, em que Xenia Onatopp e Ourumov promovem uma carnificina no Space Weapons Control Center. Para tirar a foto da tela principal de controle do satélite, Bond usava a Camera, apetrecho de Moonraker (1979), inclusive com a mesma inscrição "007", a qual o numeral do meio circunda a lente. Depois de copiar a GoldenEye Key com o Key Analyzer e devolver a original, Bond encontra o programador Boris Grishenko, forçado pelo espião a digitar a senha "KNOCKERS" (vista no filme), para baixar informações sigilosas.

de *Virtua Cop* as animações que alternavam de acordo com o ponto do corpo alvejado e a presença de inocentes no cenário que Bond não tinha licença para matar.

Virtua Cop também serviu como parâmetro para ser aperfeiçoado em relação às reações dos personagens. A ideia era que, de acordo com o que viam e ouviam, buscariam sobreviver a qualquer custo, e tentariam acionar o alarme mais próximo para chamar a atenção de reforços. Uma cena habitual era Bond se deparar com vários soldados, e um deles correr para ativar o alarme, enquanto os outros o atacavam. Em quem atirar? Se disparar em um, os demais podem matar você; se se concentrar no grupo, o alarme vai soar e convocar mais gente. Circunstâncias como

Inimigos vigiando os cantos forçavam a agir sorrateiramente

Até a senha do computador é igual a do filme

essas são triviais em *Metal Gear Solid*, que veio no ano seguinte de *GoldenEye 007*, em 1998 – não por acaso um dos trajes habilitáveis de Solid Snake é um smoking à la James Bond. O *Metal Gear* de MSX2, de 1987, apresentava ideias similares, e se voltarmos no tempo há exemplos mais antigos, como *Castle Wolfenstein* de 1981. Para um FPS foi revolucionário, combinava com a temática de espionagem e funcionava com a perspectiva em primeira pessoa. Por não ver o protagonista, não se sabia o que havia atrás, e a inexistência de um radar não permitia acesso ao campo de visão dos inimigos ou das câmeras de segurança, praticamente uma novidade. Verdade que *Duke Nukem 3D* ainda possuía um sistema de vigilância que, quando acessado, se via imagem por imagem das câmeras espalhadas pelo cenário, mas, como a furtividade não estava aplicado à jogabilidade, não importava muito passar na frente (a não ser pelo multijogador). A forma com que a ação se desenrola jamais se faz necessário um modo para terceira pessoa. "Todo mundo sabe exatamente como ele [James Bond] é – você não precisa mostrá-lo durante a parte jogável", comentou Hollis no European Developer's Forum.

Em muitas situações, a furtividade era opção, não obrigação. O golpe de arte marcial ou a pistola com silenciador PP7 permitiam atacar sorrateiramente e, em contraste, metralhadoras como a KF7 Soviet ou a US AR33 Assault Rifle denotavam impetuosidade. Para tiros de longa distância, a Sniper Rifle era fundamental. A luneta não passava de um acessório decorativo, porque a imagem aproximava sem que Bond encostasse o olho na lente. As armas, aliás, teriam os nomes dos modelos reais. Para evitar problemas de licenciamento com as fabricantes foram trocados para nomes fictícios. A Spyder, também conhecida como Skorpion, por exemplo, virou Klobb, referência a Ken Lobb, funcionário da Nintendo of America a quem Hollis quis homenagear pela grande ajuda.

De *Virtual Cop* ainda foi

6. SILO
A Rareware incluiu um cenário que não existe no filme. O informe da missão relata a existência de uma construção subterrânea no Quirguistão que realiza testes não programados de um míssil para acobertar o uso do GoldenEye. Bond devia pegar as placas de circuito e os dados telemétricos, instalar explosivo plástico nas salas de reabastecimento de combustível e fotografar o satélite com a mesma Camera do nível anterior. No final, Ourumov escapa com uma pasta. Seria um objetivo roubá-la, e teria algum documento secreto ou coisa do tipo. Para completar, um breve vídeo promocional de uma versão antiga (veja em http://bit.ly/g0kMvu) mostrava a grade de um elevador em ascensão, e pouco depois o protagonista seguindo para frente e olhando para baixo ao mesmo tempo, o que é impraticável no jogo e dá uma noção de como seria o rail shooter.

7. FRIGATE
Em Monte Carlo, Xenia Onatopp rouba o protótipo do helicóptero Tiger no navio. Bond é dominado por soldados e não consegue se aproximar da aeronave antes da decolagem. A fase se passa boa parte dentro da fragata, e há um clima de tensão para desarmar bombas com o Bomb Defuser e libertar reféns, dispondo da metralhadora D5K Deutsche com silenciador. O agente ainda precisava instalar o rastreador Tracker Bug no helicóptero, chamado Pirate no jogo. O resumo da missão alerta que Xenia poderia estar no navio, o que não se confirma.

incorporada a limitação de balas por cartucho e a consequente imposição da recarga. Era automática durante os disparos, obrigando a soltar o gatilho ou pressionar o botão específico para tanto. A troca de munição não aparecia (a arma sai do campo de visão e volta à cena com cartucho cheio), mas representava um avanço importante no realismo, e adicionava estratégia. Como ficava vulnerável nessa hora, o espião devia buscar uma proteção antes de regressar ao tiroteio.

Não só pela inteligência os inimigos chamavam a atenção. Para conferir maior realismo, os movimentos eram capturados: um processo trabalhoso, refeito diversas vezes até que ficasse convincente, em um total de cerca de 200 movimentos que podiam ser editados ou misturados. A Rareware não contratou atores profissionais para a tarefa: o próprio Duncan Botwood foi o autor de 99% das encenações e usou dois sistemas diferentes. No primeiro, também aproveitado em *Killer Instinct*, vestia uma fétida roupa de neoprene presa por cabos, sendo que as ações ficavam limitadas a um metro e meio de alcance, o que dificultava a realização de uma mera cambalhota. No outro, muito mais desenvolvido e que virou padrão nos games e no cinema, trajava uma indumentária preta e fosca de lycra com bolas reflexivas atadas ao tecido para registro da câmera infravermelha.

Era um período de transição em que os sprites dos personagens de outrora abriam espaço para os inimigos poligonais de *Quake* e *GoldenEye 007*. Cada adversário podia morrer de 20 formas diferentes, um progresso incrível para as mortes simples de *Doom*, em que não havia como atirar mais para cima ou mais para baixo, e não existiam variáveis: os tiros acertavam ou erravam o alvo. Com isso, *GoldenEye 007* introduziu o headshot. Atirar na cabeça não resultava necessariamente em óbito instantâneo, e nem se viam miolos voando pelos ares, mas causava mais dano do que em outras partes do corpo.

Falando em *Doom*, em outros jogos importantes do gênero, como *Wolfenstein 3D*, *Duke Nukem 3D* e *Quake*, em vez de uma barra na parte inferior da tela que informava constantemente os níveis de energia, armadura, munição e afins, *GoldenEye 007* economizou nas indicações, resumindo tudo a números no canto direito (e esquerdo, se fossem duas armas), com a quantidade de balas no cartucho e o total de munição disponível. Saúde e escudo (apenas o segundo podia ser recuperado) apareciam nas laterais, esquerda e direita, respectivamente, somente quando o protagonista sofria dano ou na pausa de jogo. O formato de parênteses vinha das extremidades do painel do relógio, que podia ser consultado para conferir a qualquer momento a quantidade de energia e armadura, os acessórios e as armas disponíveis e as missões, além de escolher entre os diferentes estilos de controle nomeados com referências às Bond Girls de acordo com a preferência.

Poucas balas causam explosões sem muito esforço

Semelhante minimalismo nas indicações na tela contribuiu imensamente para a imersão, potencializada pela maneira com que as mãos se encaixam no controller-tridente do Nintendo 64, mexendo a mira no direcional analógico. Disparar com o gatilho Z, com o tremor do Rumble Pack, era como atirar uma pistola. Como diferencial, a chamada mira flutuante. No momento em que a retícula vermelha aparecia na tela ao pressionar, mais comumente, os botões de ombro L ou R, deveria sustentar o dedão no analógico no alvo desejado para que o escopo não voltasse ao ponto central, simulando o peso do armamento

e as dificuldades dos tiros de alta precisão.

A tecnologia da época do Nintendo 64 não permitiu uma abertura viajante embalada por uma música vocal como o tema "GoldenEye" cantado por Tina Turner no filme, porém foi recriada a clássica sequência do James Bond, com o Pierce Brosnan poligonal andando e atirando na direção da tela. O despejar do líquido vermelho ainda acontecia quando o espião morria, com a reprise em terceira pessoa da morte. Quando os inimigos eram atingidos pelos disparos, manchas tingiam as fardas de rubro, apesar de a Nintendo ser resistente à sanguinolência. Como não foi feito um trabalho de dublagem, os diálogos eram dignos de cinema mudo, somente com legendas, que, por sinal, pinçavam sabiamente as falas mais marcantes do filme, como "I'm invincible!" ("Eu sou invencível") de Boris Grishenko ou "For England, James" ("Pela Inglaterra, James") de Alec Trevelyan.

O dinamismo das cenas de ação, as coreografias e os efeitos especiais, em especial as explosões, foram inspirados em Hard Boiled (1992) e em outros trabalhos de John Woo. No jogo, mesmo objetos não inflamáveis têm tendência explosiva: armários de arquivos, caixas de papelão e até cadeiras. Outra característica marcante das películas do cineasta é o frequente uso simultâneo de duas armas, coisa que Bond não faz em momento algum em GoldenEye. Embora *Rise of the Triad: Dark War*, da Apogee Software para PC, e *Marathon* (o precursor espiritual de *Halo*), da Bungie Software para Mac OS, inauguraram o conceito no gênero em 1994, foi *GoldenEye 007* que popularizou a técnica para duplicar o poderio de fogo, o que ocorria na aventura solo quando se coletavam as armas de um oponente que adotasse a prática – se dois inimigos mortos deixassem modelos similares de uma arma que você não possuía, do segundo pegava-se só a munição.

A despeito dos frequentes saltos inacreditáveis no filme *GoldenEye*, não é necessário pular, mesmo que jogos congêneres fizessem disso uma ação corriqueira, como *Star Wars: Dark Forces* e *Duke Nukem 3D*. Inexistem elementos de plataforma, e as fases foram construídas de modo que a mudança para um plano mais baixo ou mais elevado acontecesse automaticamente, a exemplo da esteira que dá acesso à pista de decolagem no começo da Runway. Até o agachamento era automatizado quando se aproximava de espaços apertados, como os dutos de ventilação da Facility, para poupar botões e descomplicar a jogabilidade.

Outra fonte de inspiração foi um jogo que poucos poderiam esperar: *Super Mario 64*, do qual Hollis e Doak tiraram a concepção dos cinco objetivos por fase (na maioria delas), ideia que não estava prevista a princípio, com a diferença de que várias tarefas poderiam ser cumpridas em uma tentativa, sem seguir o esquema de uma visita ao estágio para completar somente um desafio. Não bastava atingir a saída como nos FPS de outrora; tornava-se uma obrigação cumprir as missões, o que foi ao encontro da temática de espionagem. Isso se atrelava aos níveis de dificuldade Agent (fácil), Secret Agent (médio) e 00 Agent (difícil), cada qual com maior número de atribuições que o outro, variando na eficiência e saúde dos inimigos, precisão da mira automática e disponibilidade de armadura. É um convite para jogar de novo e de novo. Quando

GOLDENEYE VIRTUAL

"Se você pensa que o tráfego na hora do rush é um pesadelo, espere até assumir o volante do carro do 007. Evite obstáculos e exploda os outros carros. Aperte o cinto de segurança porque, nesse jogo, você nunca sabe o que vai acontecer". Esta descrição e as imagens publicadas em um panfleto de publicidade da Nintendo são os poucos indícios de que existiria um GoldenEye 007 para o calamitoso Virtual Boy. Acredita-se que o jogo era desenvolvido pela Nintendo, e não pela Rare, que não colaborou para o portátil preto e vermelho.

Duas armas são vitais para enfrentar a avalanche de inimigos

Pontualidade e imantação: o relógio é capaz de milagres

MISSÃO 5: SEVERNAYA

8. SURFACE

De volta à gélida Severnaya, desta vez ao entardecer e dominada pela Spetznaz, o espião deveria desativar o link de comunicações, destruir o helicóptero Hound MI-4 das Forças Especiais Russas com uma Remote Mine e ingressar no Bunker, sendo preso logo na entrada.

9. BUNKER

A primeira vez em que Bond tem contato com a programadora Natalya Simonova é quando ambos estão amarrados na cabine do helicóptero Tiger no local que inspirou a fase seguinte e depois são aprisionados na mesma cela em São Petersburgo. No jogo os dois estão separados por uma grade em Severnaya, e 007 escapa atraindo a chave com o Watch Magnet Attract, o relógio magnético de Live and Let Die (1973) para depois pegar as listas dos mortos e dos sobreviventes e, em um cofre, o manual de operações do GoldenEye.

10. STATUE

James Bond encontra Valentin Zukovsky no bar do mafioso russo para ficar face a face com Janus. Com um carro pilotado por Xenia Onatopp, o espião vai ao refúgio dele, um cemitério de estátuas. Janus se revela Alec Trevelyan, e um dos comandados atira um tranquilizante no 007, que acorda aprisionado no helicóptero com Natalya.

11. ARCHIVES

Natalya e Bond estão presos no mesmo recinto para serem questionados por Mishkin, que acaba assassinado por Ourumov. No jogo, para pegar a arma em cima da mesa, o espião poderia usar o Watch Magnet Attract. Natalya ficou aprisionada em outro aposento. Mishkin aparece adiante, comunicando que descobriu a verdade sobre Ourumov, e oferece a chave do cofre que guarda a caixa-preta do helicóptero.

12. STREETS

A perseguição a bordo de um tanque para alcançar o carro em que Ourumov raptava Natalya foi transformada no jogo em um passeio de tanque com tempo contado nas ruas de São Petersburgo. Em algum momento não era assim. Com GameShark dá para ver o modelo do veículo com a placa do filme: 0549 EA.

13. DEPOT

A estação ferroviária é vista quando Ourumov leva Natalya para o vagão e Bond, passando de tanque, os vê de longe. A fase foi construída em torno dos depósitos esconderijo da rede de computadores. No final, o espião entra no trem.

se concluía o 00 Agent, abria-se o 007, que não apresentava objetivos diferentes e permitia ajustar o rendimento dos adversários. Mas uma mudança de última hora estenderia sobremodo a durabilidade de GoldenEye 007...

O MULTIJOGADOR NUNCA MORRE

Seis meses depois da entrada de David Doak, juntou-se à equipe Stephen Ellis, o principal responsável pela criação do modo multijogador, que não estava planejado de início e foi preparado em um mês. Por já possuir quatro entradas de fábrica e dispensar a aquisição de um multitap, o Nintendo 64 facilitava as jogatinas grupais. Difícil de imaginar que funcionaria com *GoldenEye 007*.

Antes, uma competição entre várias pessoas em um FPS implicava a caçada incessante pelo inimigo, sem saber sua localização. A diferença em *GoldenEye 007* é que, por todos os jogadores compartilharem a mesma tela, bastava espiar para descobrir a posição alheia ou acompanhar o radar. Parece um contrassenso pelo jogo prezar a furtividade.

Do total de 11, abertas ao longo do progresso de jogo, seis arenas eram exclusivas do multijogador, apresentando cenários com ambientação simples: Temple, Complex, Caves, Library, Basement e Stack. Da aventura solo foram importadas as cinco restantes, com algumas salas trancadas e outras restrições. A Facility é a única que suporta quatro pessoas. Bunker, Archives e Caverns podiam ser jogadas por até três jogadores e a Egyptian por somente dois indivíduos. A limitação foi necessária para evitar abalos na fluidez. Pelo mesmo motivo, Statue e Cradle, originalmente previstas, acabaram rejeitadas. Pode ser comprovado com códigos de GameShark que habilitam as duas fases limadas e permitem que quatro pessoas joguem, com muita lentidão, os níveis cerceados a dois e três jogadores.

E poderia ter mais. Pouco depois do lançamento do jogo,

A versão poligonal da programadora Natalya Simonova não manteve a beleza da atriz Izabella Scorupco

14. TRAIN

No filme a situação é mais complexa. Bond parou o tanque em cima dos trilhos de um túnel, e atirou no trem para que parasse com a colisão, aproveitando para ingressar no veículo e surpreender Xenia, Alec e Ourumov, que sequestravam Natalya. Bond mata Ourumov, e Xenia e Alec escapam de helicóptero. No jogo o agente atravessa todos os vagões, destruindo as unidades de travagem em cada vagão e para o comboio. A partir daí a sequência foi adaptada fielmente.

foram descobertas, por meio do GameShark, duas referências ao nome "Citadel" na seleção de estágios. Na seção de perguntas do site da Rare foi dada uma resposta. "Citadel era um teste de fase muito prematuro projetado durante as primeiras etapas do modo multijogador. Não pode ser encontrado no jogo final de jeito nenhum". A afirmação oficial não é exatamente verdadeira, como revelado pelo extinto site goldeneye.detstar.com. Mais uma vez com GameShark, ficou evidenciada a existência de Citadel na memória do cartucho, na forma incipiente de um amontoado de polígonos com poucas texturas, o que permite esboçar como seria a arena.

Além da opção Normal, para mata-mata simples com vencedor determinado por pontuação (quem atingir primeiro 5, 10 ou 20 mortes) ou por tempo (maior número de mortes em 5, 10 ou 20 minutos), havia mais quatro batizados com títulos de filmes antigos: You Only Live Twice, como o nome diz, cada combatente possui duas vidas; The Living Daylights [Flag Tag], em que ganha quem segurar por mais tempo a bandeira, sendo que não é permitido o uso de armas de fogo nessa maneira; The Man With the Golden Gun, no qual quem estiver na posse da Golden Gun é capaz de matar os rivais com um tiro, mas não dispõe de escudo e tem a posição destacada em um ponto azul do radar; e Licence to Kill, cujos ataques matam os oponentes de cara. Afora o último, todos podem ser jogados em times: dois contra dois, três contra um e dois contra um.

Os personagens da aventura principal podiam ser selecionados, e até outros que não figuraram na história, incitando especulações. São os casos de: Oddjob, de Goldfinger (1964), e da Mayday, de A View to a Kill (1985), que não estariam na Citadel conforme comunicado pela Rare; da Female Scientist e da Female Moonraker Elite, versões femininas dos cientistas da Facility e da tropa Moonraker na Aztec; do Helicopter Pilot, que possui uniforme similar aos pilotos do filme e provavelmente seria visto na Frigate; e do St. Petersburg Guard, que apareceria em algum lugar da sexta missão, localizada em São Petersburgo.

Implementado em um mês, o multiplayer estendeu o fator replay

Também era intenção da Rareware incluir no modo multijogador os atores que interpretaram o espião: Sean Connery, Roger Moore e Timothy Dalton, ignorando o australiano George Lazenby de On Her Majesty's Secret Service (1969), como a conta precisava fechar em quatro (os três e Pierce Brosnan), para bater com o número de slots de save e do máximo de pessoas permitido nos confrontos em tela dividida. Imagens promocionais até mostravam o smoking branco com uma flor vermelha na lapela que Connery trajou em ***Goldfinger***. O All Bonds não foi levado adiante pelo custo alto do direito de imagens, e a prova de que haveria é que dá para ver as fotos na tela de seleção de personagens usando GameShark.

DISCO DE OURO

Hollis construiu boa relação profissional com o compositor Graeme Norgate quando trabalharam juntos em *Killer Instinct*. O músico não sabia exatamente a capacidade do Nintendo 64, e nas conversas com os programadores de áudio da Silicon Graphics os relatos sobre as possibilidades do console variavam muito. Conforme o tempo ficou apertado, preferiu criar a trilha usando sintetizadores dedicados e samplers para depois converter os arquivos ao formato que seria adotado.

O problema é que, simultaneamente, Norgate trabalhava na trilha de *Blast Corps*, então pediu para que o novato Grant Kirkhope o ajudasse. Ele já estava atarefado na conversão das faixas de *Donkey Kong Country 2*

Caixas servem de proteção... isso até começarem a pegar fogo

para Game Boy, e a labuta diária foi organizada de modo que dedicasse as manhãs para *Donkey Kong Land 2* e as tardes para *GoldenEye 007*. Como o tema do James Bond de Monty Norman foi licenciado para o jogo, escutou seguidas vezes as trilhas dos filmes para se inspirar, e tentou incluir o máximo possível o motivo principal nas faixas que compunha.

Certo dia, duas pessoas entraram na sala de Kirkhope, e pediram para escutar as músicas que criou para ***GoldenEye***. Um deles era Tim Stamper, o outro não sabia quem era. Tim se acomodou no chão e a pessoa que desconhecia sentou em uma cadeira. Se Tim, que era o chefe, ficou no chão, imaginou que o acompanhante deveria ser

AS INFLUÊNCIAS SÃO ETERNAS

Em *Metroid Prime*, a câmera passeia pelo cenário, exibe a armadura de Samus e entra no capacete, assumindo a visão em primeira pessoa: logo vem à mente *GoldenEye 007* e a cena idêntica com 007. Um exemplo da lista de jogos que refletiram o brilho dourado nesses anos, que passa por *Cold Winter* para Play 2, e se estende com sequências espirituais e discípulos bélicos. O legado de *GoldenEye 007* dura até hoje, em jogos que demorarão para se tornar alvos da OLD!Gamer.

JAMES BOND PELA EA GAMES

De 1999 a 2005 a EA Games publicou oito jogos com resultados variáveis. Por influência de *GoldenEye 007*, quatro são FPS: o competente *007: The World is Not Enough*, baseado na terceira aventura de Pierce Brosnan; o mediano *James Bond 007: Agent Under Fire* e o ótimo James *Bond 007: NightFire*, que trazem histórias novas; e *GoldenEye: Rogue Agent*, um jogo modesto que comprometeu a grife ao usá-la em referência ao olho cibernético do protagonista, um ex-agente da MI6, não ao satélite, reunindo inimigos como Francisco Scaramanga, Goldfinger e Oddjob.

Em terceira pessoa, três títulos: *007: Tomorrow Never Dies*, que pecou pelo excesso de bugs e jogabilidade desconjuntada, *James Bond 007: Everything or Nothing*, um show de competência que é o ápice da era EA Games com enredo exclusivo e a participação especial de Jaws, e *From Russia with Love*, adaptação do filme de 1963, com aparência e a voz de Sean Connery como James Bond. Fecha a lista *007 Racing*, jogo centrado nas missões de pilotagem à moda de *Driver*.

JAMES BOND PELA ACTIVISION

A época em que a EA Games desistiu de 007 pelo mesmo motivo da Rare – se concentrar nas franquias da casa – coincidiu com a mudança do ator de James Bond para Daniel Craig. Não foi feita uma adaptação específica de *Casino Royale* (2006), e quando saiu o jogo *Quantum of Solace* do filme homônimo de 2008, ambos serviram de base para o FPS. Em 2010, a Activision lançou *James Bond 007: Blood Stone*, em terceira pessoa, e a reinvenção de *GoldenEye 007* para Nintendo Wii, com Craig no lugar de Pierce Brosnan. Todos os personagens possuem aparência diferente dos atores originais. Do elenco do filme, somente a voz de Judi Dench como M.

MEDAL OF HONOR (SÉRIE)

A atmosfera de espionagem que permeou o primeiro jogo da série para PlayStation e ecoou nas sequências é uma influência direta de *GoldenEye 007*, assim como as instruções antes da fase, o esquema de objetivos por estágio, os alarmes e o botão de mira. E sem Medal of Honor seria difícil imaginar a existência do arrasa-quarteirão *Call of Duty*.

PERFECT DARK (SÉRIE)

"Acho que nós estávamos cansados do universo de Bond pelo tempo que levamos para acabar, razão pela qual desistimos da sequência de GoldenEye sem hesitação", diz Martin Hollis em entrevista à revista RetroGamer, edição 19. Por isso, a Rareware preferiu usar a engine de GoldenEye 007 para estabelecer a própria franquia, *Perfect Dark*, protagonizada pela heroína Joanna Dark. O jogo para Nintendo 64 foi concluído após três anos, dos quais Hollis participou 14 meses, deixando a empresa para virar, por indicação de Chris Stamper (cofundador da Rareware), consultor de desenvolvimento do GameCube na Nintendo of America durante seis meses e, em 2000, fundar o estúdio Zoonami.

Com mecânica inteligente, multijogador para quatro pessoas e sistema de objetivos, *Perfect Dark* implementou a função secundária para a arma e apresentou fases grandiosas com gráficos detalhados. Herdou de *GoldenEye 007* oito armas habilitáveis de James Bond, quatro elegantes personagens anônimos vestidos com smokings (provavelmente o que seria o All Bonds) e três arenas atualizadas – Complex, Temple e Felicity (versão da Facility). As duas últimas voltaram a aparecer rebatizadas como Ruins e Facility na prequel *Perfect Dark Zero* para Xbox 360, já com a Rare como subsidiária da Microsoft.

TIMESPLITTERS (SÉRIE)

Pelos medidores de energia e escudo em forma de parênteses, maior quantidade de tarefas para os níveis de dificuldade mais elevados e a recorrente empunhadura de duas armas dá para perceber quem são os responsáveis. David Doak, Stephen Ellis, Karl Hilton, Graeme Norgate e ainda Lee Ray, que não está creditado em *GoldenEye 007*, mas era da equipe de Perfect Dark, saíram da Rareware durante o desenvolvimento da sequência espiritual, em 1998, para estabelecer o estúdio Free Radical (a atual Crytek UK), onde emplacaram a série *TimeSplitters*. Não por coincidência a primeira fase de *TimeSplitters 2* se passa em uma represa sob a neve. Em *TimeSplitters: Future Perfect* o estágio The Khallos Express acontece em um trem e na Machine Wars controla-se um tanque no meio da cidade.

importante – mais tarde descobriria que era Gregg Mayles. As faixas foram escutadas uma a uma até que, quando tudo foi mostrado, Tim o convidou para o RPG Dream (projeto que acabou cancelado e substituído por *Banjo Kazooie*). Kirkhope ponderou que não tinha concluído a trilha de *GoldenEye 007*. Tim disse que daria um jeito, e os dois simplesmente deixaram a sala.

Norgate voltou para terminar os efeitos sonoros e as músicas, que absorviam reminiscências da trilha do filme composta pelo francês Éric Serra, responsável por trazer para o universo de James Bond elementos sintetizados e ritmos percussivos. Foi definida pelo crítico de cinema Richard von Busack do jornal norte-americano Metro como "mais apropriada para um passeio de elevador do que para um passeio de montanha-russa". Ironicamente,

Se não fosse pela limitação técnica, poderia existir uma fase com moto no jogo

MISSÃO 7:
CUBA

15. JUNGLE

Apesar da explosão do avião, não há indício de que a aeronave foi interceptada por um míssil. Em ambos, Bond e Natalya são confrontados por Xenia, que apenas no longa desce de rapel do helicóptero. Exatamente como no filme, ela diz "This time, Mr. Bond, the pleasure will be all mine" ("Desta vez, Sr. Bond, o prazer vai ser todo meu"). Se a fala refere-se a "desta vez", deveria ter existido uma outra oportunidade, o que fomenta a hipótese de que Xenia apareceria antes no jogo – a Frigate é a mais provável.

16. CONTROL

No game, Natalya desativa o satélite GoldenEye na sala principal de controle, enquanto Bond tinha a espinhosa missão de defendê-la dos soldados, e destruir com as Remote Mines os mainframes blindados que guardavam os detalhes das transações ilícitas de Trevelyan.

Antes de GoldenEye 007, causava receio ver as imagens de atores nas capas dos jogos

as músicas de elevador do jogo é que ganharam notoriedade. Robin Beanland, que trabalhou com Norgate em *Killer Instinct*, assinou o grudento tema do elevador do início da Control, enquanto que a faixa ambiente do elevador do começo da Caverns é do próprio Norgate, e foi compartilhada no site oficial do músico (graemenorgate.com), juntamente com versões que não entraram na versão final.

Depois de muito sofrimento, compactação e edição, o arquivo total de áudio fechou em 1,4 megabyte, sendo cerca de metade para músicas e samples e a outra para efeitos sonoros. Para alcançar esse tamanho inacreditavelmente pequeno, considerando a qualidade dos timbres, como o da guitarra na abertura, foi necessária uma artimanha. Caso um determinado trecho de um instrumento se repetisse ao longo da faixa, o excerto aparecia apenas uma vez no arquivo. Na hora em que precisava voltar para o começo era um tormento entender o que se passava.

OITO MILHÕES DE QUILATES

Em junho de 1997, *GoldenEye 007* esteve à disposição para testes na E3 e, pelo que se comentava no boca a boca, ninguém se impressionou pela demo. Pior, a maioria das pessoas passava pelo estande sem jogar. Mark Edmonds e Martin Hollis ficaram desanimados com a falta de interesse e voltaram para a Rareware para tentar corrigir cerca de 500 bugs pendentes.

Hollis estima que a maioria dos integrantes trabalhou 80 horas por semana, às vezes 120, durante os dois anos e meio que o jogo levou para ser concluído. Do quarteto inicial que se empenhou quase todo o primeiro ano do projeto, a equipe de *GoldenEye 007* cresceu aos poucos e fechou em 14 pessoas, considerando os que tiveram participação direta no desenvolvimento e produção conforme a listagem nos créditos. Completam a relação: Adrian Smith com gráficos adicionais, Graham Smith no sistema e ferramentas de som, Paul Mikell no suporte de sistema e Simon Farmer na gerência de produto. Daí vem o dado mais surpreendente: oito desses indivíduos jamais trabalharam antes em um jogo. Eram funcionários dedicados e talentosos que estavam na hora certa, no projeto certo, no estúdio certo. De acordo com Hollis, que dividiu as funções de diretor e produtor, seis deles poderiam ser o designer do jogo.

No dia 25 de agosto de 1997, *GoldenEye 007* finalmente chegava às prateleiras. Um ano e 10 meses após a estreia de *GoldenEye* nos

Nem precisava chegar perto para explodir a bomba pelo relógio

17. CAVERNS

Bond recebe o encargo de destruir os controles das bombas de ar e o controle-mestre em corredores subterrâneos para evitar que a antena que se comunica com o GoldenEye voltasse a ficar submersa, e contatar Jack Wade pelo rádio para transmitir a localização exata de onde estava. Os ambientes cavernosos nem sequer são vistos no filme.

18. CRADLE

O confronto definitivo entre James Bond e Alec Trevelyan foi adaptado muito fielmente, a não ser pela luta que é entre os dois no filme e no jogo ainda envolve uma penca de capangas e um computador que precisa ser destruído em que Trevelyan reativa o GoldenEye. Não importa o quanto Trevelyan fosse metralhado na perseguição, a peleja acabava somente em um espaço específico da antena. Depois do embate até foi recriado o salto de Bond no trem de pouso do helicóptero em uma cutscene em terceira pessoa.

MISSÃO 8: TEOTIHUACAN

19. AZTEC

Encerrada a trama de *GoldenEye*, a Rareware criou uma fase, habilitada ao terminar as anteriores no Secret Agent, em tributo ao filme *Moonraker* estrelado por Roger Moore. Mais marcante do que a pistola Military Laser (conhecida como Moonraker Laser), o logo da Drax Corporation e os uniformes amarelos do programa espacial, é a aparição ilustre do gigante de dentes metálicos Jaws em meio às construções astecas.

20. EGYPTIAN

No estágio destrancado após completar os 19 níveis na dificuldade 00 Agent, James Bond deve recuperar a Golden Gun, arma letal de Francisco Scaramanga em The Man with the Golden Gun (1974), desta vez roubada pelo feiticeiro vodu Baron Samedi de Live and Let Die, em um templo egípcio inspirado em The Spy Who Loved Me (1977) – três aventuras originalmente protagonizadas por Roger Moore.

MISSÃO 9: EL SAGHIRA

cinemas. Nove meses depois do lançamento do Nintendo 64 nos Estados Unidos. Demorou tanto que *GoldenEye* não apenas tinha saído em VHS, como havia passado na TV aberta. E o filme seguinte, Tomorrow Never Dies, debutaria em dezembro daquele ano.

As vendas começaram tímidas. Aos poucos aumentavam... e não paravam. Mês após mês, *GoldenEye* foi um sucesso nas locadoras e nas lojas. Alcançou 8,09 milhões de cópias venidas, assumindo o posto do terceiro título mais vendido no mundo para N64, atrás só de *Super Mario 64* (11,89 milhões) e *Mario Kart 64* (9,87 milhões), e à frente de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (7,60 milhões), em quarto.

Além da excelência, a resposta para o êxito esbarra na acessibilidade. A mecânica de jogo é intuitiva ao extremo. "Diria que GoldenEye é um FPS compatível com jogadores casuais. As pessoas não chamavam de casual naquela época, eles nem tinham uma palavra para isso", analisa Martin Hollis em entrevista ao site GamesIndustry.biz. "É perigoso dizer uma frase como essa, porque também é compatível com jogadores hardcore. Mas essa acessibilidade, isso é algo muito importante para mim".

GoldenEye 007 conseguiu a proeza de aliciar jogadores que não gostavam do gênero e não se interessavam pela franquia James Bond, e ser abrangente para agradar paladares diversificados, o que passa pela disparidade de um nível de dificuldade para o outro e pelas recompensas gratificantes. Somando a abrangência de público, a extirpação dos estigmas de adaptações de filmes e de um jogo de tiro em primeira pessoa jogado em um controle, a injeção de estratégia nos tiroteios, a Inteligência Artificial ambiciosa, o multijogador viciante, o botão de mira e ainda as popularizações do headshot, da sniper, das câmeras de segurança, da empunhadura de duas armas e outras convenções não poderia ser diferente. Por todos os feitos, *GoldenEye 007* dividiu a história dos FPSs em dois ao instaurar uma era de ouro, reluzindo o seu áureo esplendor até os tempos atuais.

Jaws mantém o sorriso metálico até sob a mira de Bond

A inclusão da Golden Gun mostra a intenção de homenagear a franquia 007

Uma bruxa que inveja a beleza de um rato, animações fantásticas e o rebolante Mickey marcaram uma geração no castelo da ilusão

Por Viviane Werneck

Probres soldados de chumbo. Nunca tiveram a ideia de usar suas baionetas contrar as bundadas do Mickey

Um camundongo perdido na floresta com a sua namoradinha talvez não seja algo tão estranho assim, mas fica um pouco bizarro quando ele usa bundadas e maçãs para destruir soldadinhos de chumbo, árvores saltitantes e gelatinas de letrinha.

Castle of Illusion, produzido pela Sega e lançado para Mega Drive, conquistou uma legião de fãs, no início da década de 1990, não só por trazer o adorável roedor rebolante Mickey Mouse como protagonista, mas por ter um visual lindo para games da época – com cenários bem detalhados, coloridos e ainda com algumas inovações, como o botão que virava o cenário de cabeça para baixo na segunda parte da fase dos brinquedos (conhecemos muitas pessoas que acharam que o jogo tinha dado bug nessa hora). O título também foi lançado para Game Gear e Master System, com fases redesenhadas, mas mantendo a mecânica do game parecida com a versão original do Mega Drive.

As expressões faciais do pequeno herói ainda impressionam

Lembro-me que, na época que este game foi lançado, muitas pessoas torciam um pouco o nariz para jogos da Disney por acharem que todos eram infantis demais. Admito que depois de zerar ***Streets of Rage***, ***Double Dragon*** e ***Castlevania***, ter ganhado de presente um joguinho de Mickey não me animou muito. "Esse bicho não dá soco? Ele não solta magia? Fica rindo o tempo todo? Mas que coisa chata!", disse muito isso no início, mas depois que percebi que já estava há quase duas horas na frente da televisão, com os olhos secos e o Mega Drive quase derretendo. Fui obrigada a morder a língua (bem forte) e admitir que o camundongo feliz da Disney foi o primeiro jogo "fofinho-hardcore" da minha vida.

Hoje em dia ele é relativamente fácil de zerar, mas na época era um desafio digno de Titãs. Pular aqueles

Os cenários pareciam desenhados a mão, tamanho era o capricho

O ROEDOR DEIXOU BOAS LEMBRANÇAS

As aventuras de Mickey em *Castle of Illusion* deixaram boas lembranças. Mesmo podendo ser jogado hoje em dia em packs especiais pelo Steam, por exemplo, jamais será a mesma sensação de antigamente. Essa é a mesma sensação nostálgica que compartilha Ricardo Farah, sócio-diretor da SKY7. Farah explica que o game foi inesquecível quando era criança e que costumava jogá-lo com seu pai. "Este foi um dos poucos games single player que eu guardo uma memória inesquecível de dividir o controle do Mega Drive com o meu pai. Sempre fui fã da Disney e, até hoje, não teve um único game do rato Mickey tão divertido e desafiador. Até hoje tenho medo de jogar no modo mais difícil e enfrentar todas as fases do gigante castelo assombrado", conta o nerd-gamer assumido, que também é colunista da Globo.com.

Muitos acreditavam que os produtos da marca Disney tinham sempre um foco publicitário. No entanto, para Adrian Laubisch, diretor-presidente da Aiyra (desenvolvedora indie de jogos), *Castle of Illusion* "é um game desafiador independente da marca Disney. Qualquer pessoa pode se sentir atraída devido a forma atrativa da história e a jogabilidade descomplicada".

E essa é a bruxa que achava que seria linda se ficasse igual a Minnie. Cada coisa...

O cenário de ponta cabeça confundiu muitos jogadores

bloquinhos miseráveis na fase da água (sempre tem que ter uma!), correndo o risco de ser varrido por uma enxurrada que cai do além, era muito tenso mesmo! No entanto, a sensação de dar a última bundada de misericórdia naquela bruxa teleportadora dos infernos é uma algo indescritível!

Castle of Illusion é um side-scrolling no qual você controla Mickey (que apesar de todos os personagens do jogo inteiro o querer morto, ele está sempre feliz e sorridente) por várias fases psicodélicas espalhadas por um castelo de ilusões em busca de sua amada Minnie, que foi raptada por uma bruxa invejosa, chamada Mizrabel, enquanto passeava alegremente com seu amado pela cidade de Vera. O nome da bruxa talvez seja uma brincadeira com a palavra "miserable" – miserável, em bom português. Mas por que a velha da vassoura levou a ratinha? Simples, ela pretende roubar a popularidade e a "beleza" de Minnie e ainda transformá-la em uma bruxa carcomida – numa espécie de troca de corpos incomum entre um humano e um camundongo.

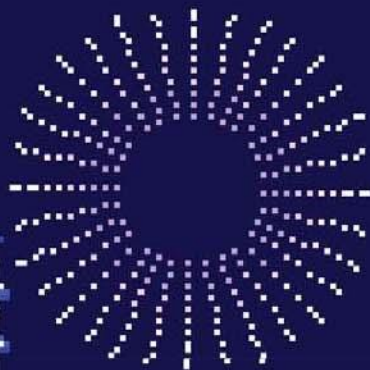
Assim que você (Mickey) chega até os portões do castelo, uma espécie de emissário, com cara de ursinhos Gummy de bigode, o alerta para se apressar antes que Mizrabel use o poder de ilusão dela para fazê-la parecer com Minnie e vice-versa. E como o camundongo saltitante fará isso? Coletando sete jóias

Quando Mickey ficava parado, fazia sua peculiar animação

As fases dificilmente se repetiam. Uma lição para os jogos de hoje

(gems) mágicas para ativar o grande poder da ilusão – que, em outras palavras, é o que faz aparecer uma ponte de arco-íris (que fofo!) entre uma das salas do castelo e a torre principal, onde a bruxa está mantendo Minnie como prisioneira.

Mas conseguir essas jóias não será tarefa fácil (mas também não será tão difícil assim). Você terá que derrotar os mestres da ilusão, que guardam as gemas, ao final das fases (bem clássico isso). Para derrotá-los existem duas formas, bem como os demais inimigos: caindo de bunda em cima deles e/ou atirando bombas ou maçãs (se fossem melancias explodiriam o cenário inteiro!). Ao longo das etapas, você também encontrará alguns itens que podem facilitar a sua jornada, como mais maçãs assassinas, bombinhas, estrelinhas para aumentar sua

Se tem floresta e bruxa, tem que ter um cenário de doces

Os inimigos eram difíceis de encarar, mas usavam padrões de ataque que podiam ser decorados

Uma ponte de caveiras... um rato sensato não atravessaria

energia, vidas extras e até alguns diamantes.

As fases estão escondidas atrás de portas dentro do castelo. Infelizmente, você não pode escolher qual fase quer jogar primeiro, já que a porta seguinte só se abrirá depois que você terminar o nível da anterior. Ao término da sequência de portas de cada andar, uma escada aparece do além e o permite subir para mais um andar. Os estágios, que apesar de não terem nomes oficiais, foram carinhosamente chamados de: "Fase da Floresta", "Fase da Loja de Brinquedos" e "Fase da Fábrica de Sobremesas e da Biblioteca" e "Fase dos Relógios" (esta última, a etapa mais complicada de se passar, a meu ver. Aquelas engrenagens caindo o tempo todo eram de dar com a cabeça na parede).

No estágio final você vai, finalmente, encarar a bruxa miserável que sonha roubar a beleza de um rato. Depois do teste de paciência que é passar da Fase dos Relógios, encarar essa bruxa é para acabar de arrancar os últimos fios de cabelo, mas não se desespere. É capaz de você não se dar muito bem de primeira, mas os movimentos da bruxa são sempre repetidos em uma determinada ordem, decore essa ordem e vá para a galera.

O jeito debochado de observar o perigo é a marca do Mickey no game

Tenho meu cartucho de *Castle of Illusion* até hoje. É impressionante como depois de tanto tempo ainda me divirto com o ratinho lerdo e rebolativo do Mickey. Recomendo a quem ainda não jogou que o faça. É uma oportunidade única de experimentar um game com bastante aventura em cenários muito criativos, atirando maçãs assassinas, correndo de árvores maratonistas, com bruxas em crise de identidade e uma prova de que nem todo jogo tachado de "infantil" é tão inocente e mole de detonar assim. Talvez se os jogos infantis da atualidade se inspirassem um pouco mais nos do passado, as crianças de hoje não precisariam aturar ***Hello Kitty Online*** ou ***Colheita Feliz***.

A ponte do arco íris, trilha para o combate final

A maldita queda de engrenagens era de dar nos nervos

BREVE HISTÓRIA DO MICKEY EM BYTES

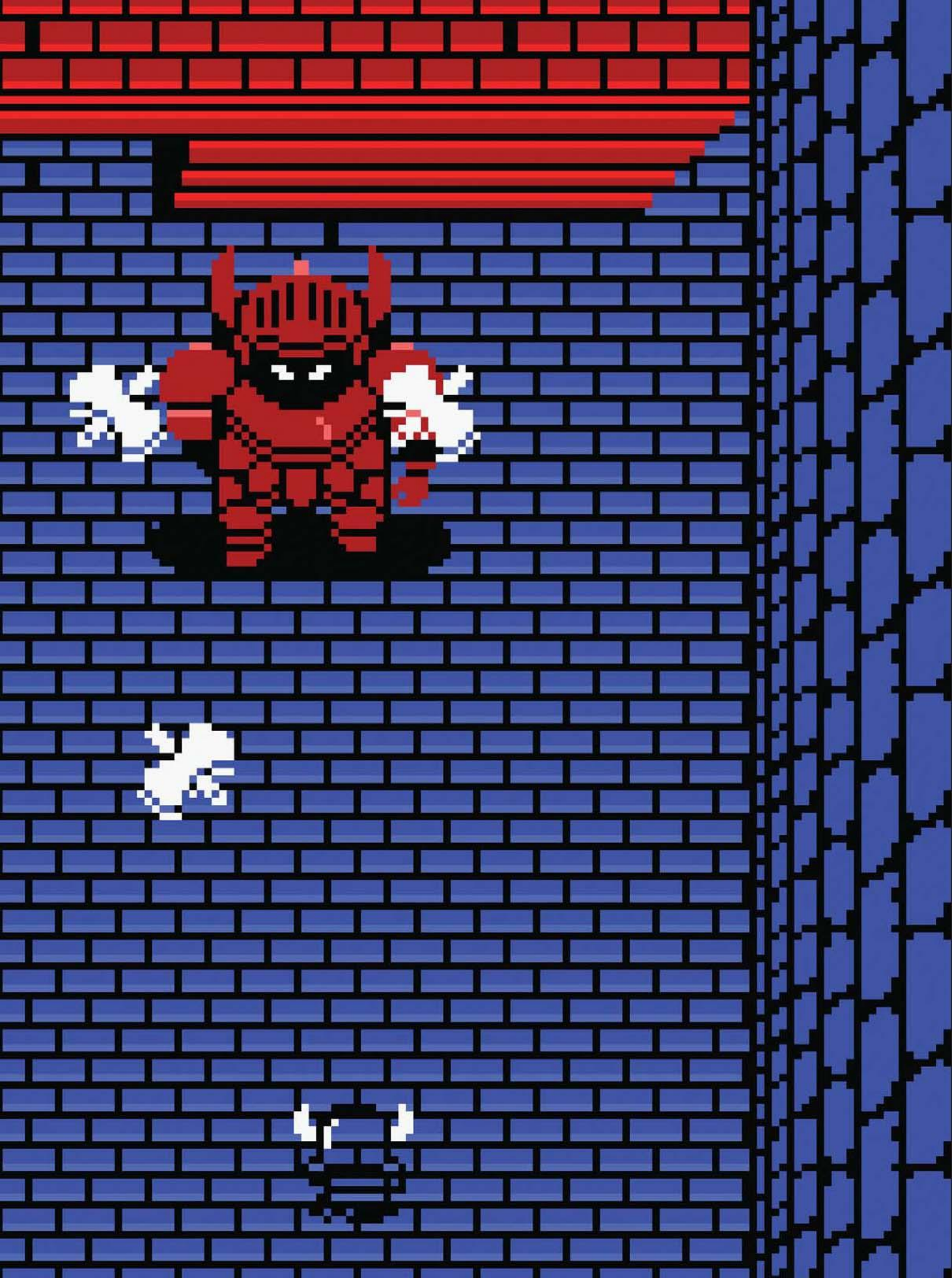
O principal mascote da Disney já estrelou vários jogos, ao longo dos anos, e *Castle of Illusion* foi apenas um deles. A primeira aparição do camundongo rebolante nos games foi em 1981, no Game & Watch, um dos primeiros portáteis da Nintendo. O jogo – simplesmente chamado de *Mickey Mouse* – colocava Mickey em uma eletrizante aventura para apanhar... Ovos.

O segundo jogo estrelado por Mickey foi mais dentro das expectativas dos fã. Lançado em 1982, foi uma adaptação de um curta chamado *Mickey's Fire Brigade*, de 1935. Também para o Game & Watch, o jogo foi chamado de *Mickey & Donald*. O objetivo agora era impedir um incêndio com a ajuda de Donald e Pateta (que foi esquecido no título do jogo).

Depois de fazer sua estreia nos portáteis, Mickey fez sua primeira aparição nos consoles, em 1983, com o game *Sorcerer's Apprentice*, para Atari 2600. O título foi uma clara adaptação do clássico *Fantasia* e desafiava o camundongo a impedir que a Torre mágica fosse inundada. A personalização do ratinho para o Atari até que não ficou ruim, deu até para destacar bem o famoso chapéu azul e o roupão vermelho de mago.

Isso foi só o começo. Mickey ainda estrelou e participou de 19 jogos, sendo o mais recente a sua aventura *Disney Epic Mickey*, para Nintendo Wii.

Knightmare
Plataforma: MSX
Produtora: Konami
Lançamento: 1986

Este shooter vertical com temática medieval foi uma das maiores realizações do primeiro modelo do computador MSX. Produzido em 32 Kbytes, impressionou por sua ação dinâmica, fases longas e abarrotadas de inimigos. Suas telas eram tomadas por disparos que vinham de todos os lados e ocultavam um belo punhado de segredos para descobrir. E considere segredo desde a batalha para analisar os prós e contras dos diversos Power-ups contra os monstros e chefões inimigos até a busca pelos portais invisíveis de fuga, sempre escondidos nos pontos mais perigosos e inimagináveis (era preciso arriscar a vida do herói e disparar frenéticamente contra blocos invisíveis para encontrar as desejadas escadas de fuga). O sucesso de *Knightmare* ainda gerou os títulos *Knightmare 2: The Maze of Galious* e *Knightmare 3: Shalom*, que trocaram a progressão vertical pela horizontal, similar a de jogos de plataforma, e não tiveram tanto sucesso quanto o primeiro episódio.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND
Uma das muitas publicidades nacionais conduzidas pela Playtronic, a representante da Nintendo no Brasil na época. O quarto de bebê destruído ilustra bem o trabalho duro que era cuidar do Baby Mario em um dos jogos de plataforma mais belos, complexos, longos, desafiantes e (graças ao choro do bebê italiano) irritantes da geração Super Nintendo.

TO BE CONTINUED!